ソラトロボ
Solatorobo それからCODAへ
完全設定資料集
電子版 Vol.3-1
Solatorobo LITTLE TAIL BRONX ARCHIVES

Starlet

ソラトロボ
Solatorobo
それからCODAへ

完全設定資料集

電子版 Vol.3-1

Solatorobo LITTLE TAIL BRONX ARCHIVES

大人になる前に
どうしても知っておいて
もらわなきゃいけないことがある。
ぼくらは、きっと誰かとつながっている。

CONTENTS

003 PI パブリシティイラストレーションズ Publicity-Illustrations

032 P1 プロトタイプ1 Prototype-1

040 P2 プロトタイプ2 Prototype-2

058 P3 プロトタイプ3 Prototype-3

074 P4 プロトタイプ4 Prototype-4

106 P5 プロトタイプ5 Prototype-5

121 OS アザーストーリー Other-Stories

144 SI スペシャルイラストレーション Special-Illustrations

161 WG ワールドガイド World-Guide

189 LN ロストナンバーズ Lost-Numbers

209 RD ラフドローイング Rough-Drawings

273 SB ストーリーボード Story-Boards

287 ST ソラトロボ トリビア Solatorobo-Trivia

298 HN 松山 洋による3万文字手記「Solatorobo それからCODAへ」全記録 Vol. 3 Hiroshi-Note

User's Guide

本誌に記載されているキャプションについては、原則的に「資料内容／資料種類／制作者」の順序で記載しています。

設定資料の種類略号一覧

CH キャラクターデザイン（ラフや小物含む）
I イラスト（ゲーム用設定素材やラフ）
PI パブリシティイラストレーション
MR 執筆

電子版Vol.3-1 電子版Vol.3-2 電子版Vol.3-3

PI

Publicity-Illustrations
パブリシティイラストレーションズ

The rough character designs from "Solatorobo" gather here!
Behold the moment of their birth!

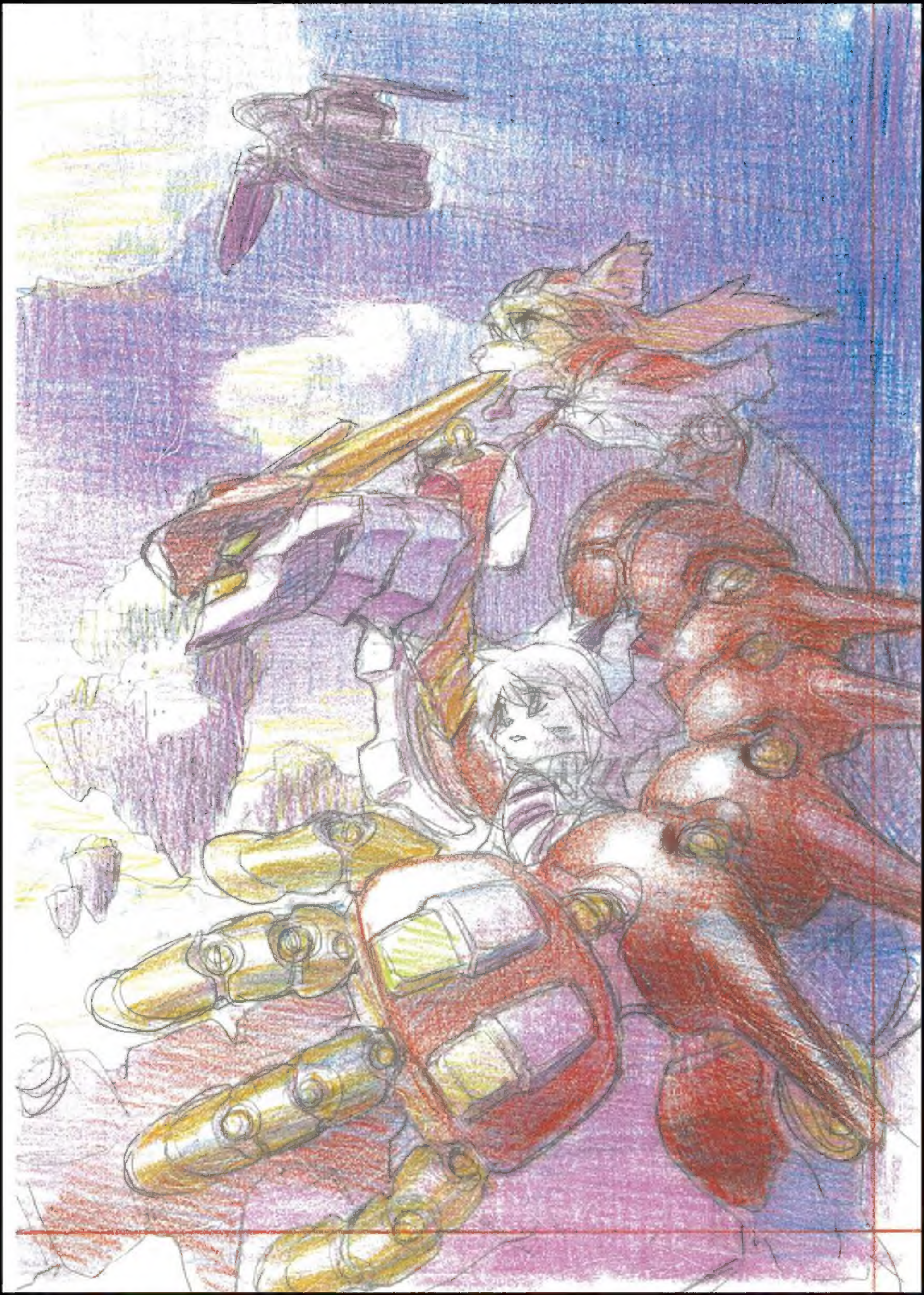
メインビジュアル｜PI｜Nobuteru Yuki

パッケージ用メインビジュアル｜PI｜Nobuteru Yuki

ゲームパッケージ用に描かれたメインビジュアルイラスト。ダハーカの赤いボディが青空に元気よく躍り出た、本作のイメージを物語る一枚だ。左下のラフ段階の構図は決定稿に近い印象だが、レッドやエルの表情は決定稿の笑顔とは正反対に非常に真剣な面持ちで描かれているのが分かる。

パッケージ用メインビジュアルのラフ｜I｜Nobuteru Yuki

NoB.



パッケージ用メインビジュアルのラフ案 | I | Nobuteru Yuki

P004 ～ 005 に掲載されたメインビジュアルイラストの別デザイン案。構図もがらりと印象の異なる重量感のあるイメージで描かれ、青空と対照的に黄昏のイメージ。レッドやエルの表情も激しい闘いを予感させる険しさを感じさせる。

Solatorobo GAME MUSIC O.S.T. パッケージ用イラスト｜PI｜Mamesuke, Yuko Matsuno

上図の構図イメージラフ｜I｜Inumaru

上の O.S.T. 用イラストは、P006 に掲載している結城氏の未決定稿のラフ案を参考にして制作が進められた。その後海外版パッケージにも採用され、その際に色調やアスモデウス、浮島など、ソラトロボの世界観を感じさせる要素を追加して制作が進められた。

海外版パッケージ用イラスト｜PI｜Mamesuke, Yuko Matsuno

キービジュアル「ラーレス出現」｜PI｜Inumaru

輸送船ヒンデンブルグの前に突如として出現したラーレスを描いたもの。
その巨躯と怪しく光る両眼が壮大なドラマの幕開けを感じさせるようだ。

キービジュアル「始まりのエマージュ」｜PI｜WAKA

墜落する輸送船ヒンデンブルグの中で倒れていたエルを抱きかかえたレッド。
運命的な二人の出会いがこの物語すべての始まりだった。

キービジュアル「アスモデウスの日常」｜PI｜WAKA

レッドたちの「家」であるアスモデウスでの日常を描いたもの。
3人の賑やかな暮らしぶりが伝わる一枚だ。

キービジュアル「激突！ターパース!!」| PI | WAKA

巨大ギルド「ターパース」の特務室の面々が決戦に備えロボの整備に精を出している。
そんな中グレンの視線は…。

キービジュアル「黒と白の輪舞」｜PI｜WAKA.

本編第二部冒頭に突如として現れるハイブリッド「ネロ」と「ブランク」。
決定的な敗北を喫したレッドの姿が、壊れゆくロボのパーツと大胆な構図で表現されている。

キービジュアル「Mk2 の戦闘」| [illegible] | WAKA

強敵ネロとその乗機ザイリタとの白熱の戦闘シーン。
レッドの新たな力「グハーカ Mk2」の初登場場面を力強く描いている。

キービジュアル「全員集合」 PI | WAKA
闘いを通じ、歩みを同じくしていった仲間たちの大集合シーン。
「どこからでもかかってこい」と言わんばかりの自信あふれるレッドの表情が印象的だ。

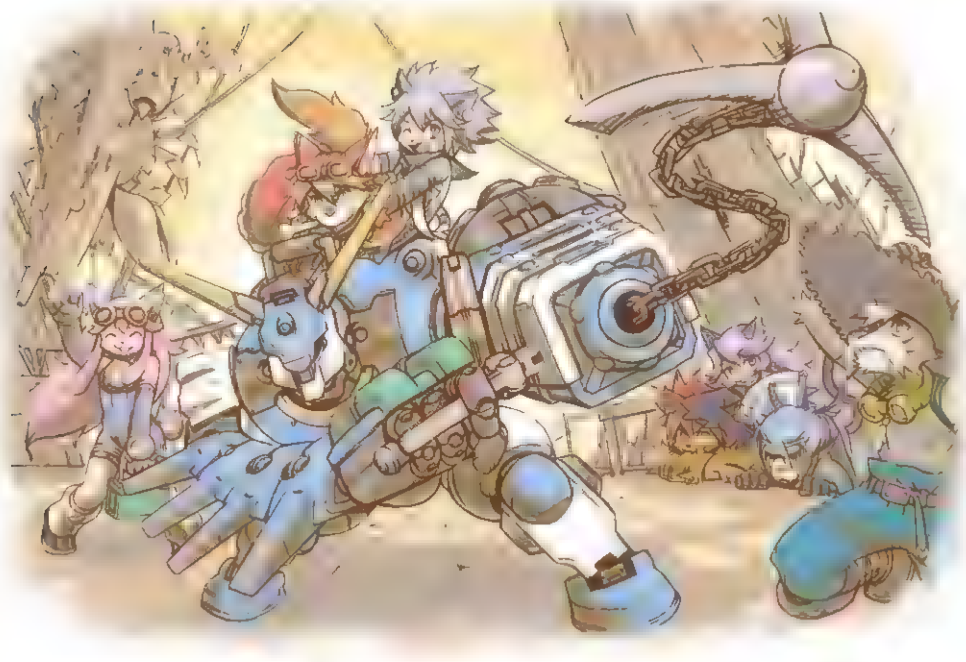
Solatorobo GAME MUSIC O.S.T.
ブックレット用イラスト | PI Mamesuke, Yuko Matsuno

ソラトロボに登場する女性キャラクターたちがスイーツパーティを開いている様子が描かれたイラスト。当初は右下のデザインで制作が進められていたが、より絵のテンションを上げるため、たくさんのお菓子を描き込んだ楽しいイラストとなった。ちなみに、Vol.2「Daybreak」P154～155に掲載されたイラストはこの「スイーツパーティ」を元ネタとして描かれている。

上図の初期デザインラフ | I Mamesuke

キービジュアル「レッドとショコラ」 PI WAKA

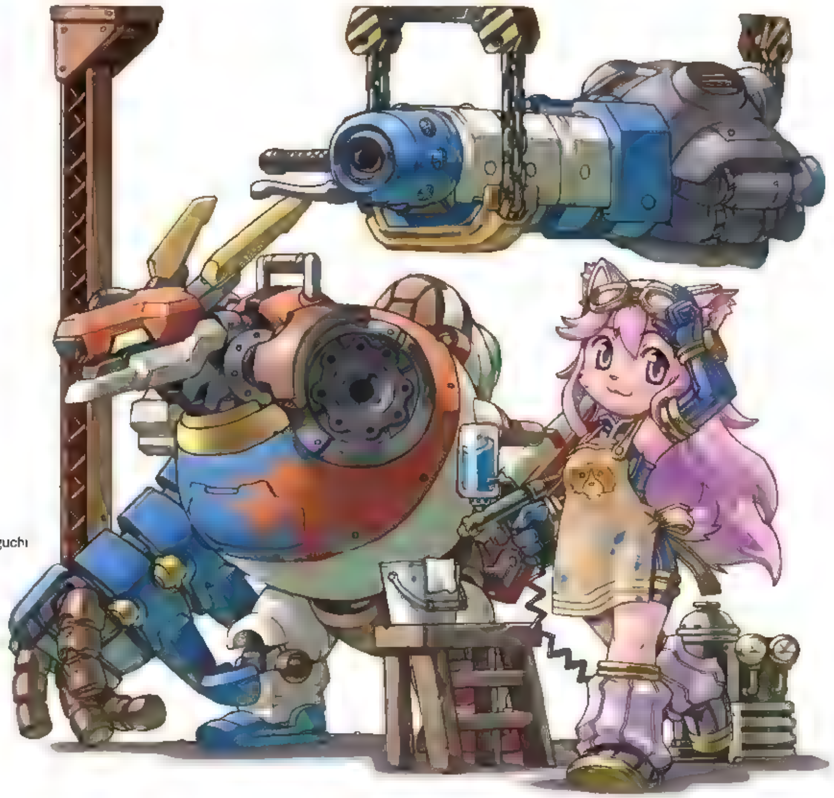
右図はショコラとレッドののんびりとした雰囲気が漂う、ダハーカを整備中の小休憩シーン。下図は戦艦つりに挑んでいるレッドたちを描いている。奥で覗き込んでいるオペラたち３人の姿がかわいらしい。



Solatorobo GAME MUSIC O.S.T パッケージ用イラスト | PI WAKA

Web 掲載用イラスト PI | Yoshitaka Taniguchi

ソラトロボのメカニックイラストレーションを担当した谷口氏のデフォルメイラスト。デフォルメキャラクターながらも谷口氏らしい細部のこだわりが強く感じられる。また、「ダハーカはちょっと傷が付いていた方がかっこいい」とのことで上図では細かい傷やへこみなどのディティールが加えられているのがおもしろい。



Web 掲載用イラスト PI | Yoshitaka Taniguchi

こちらはアングラーモードへ換装中のダハーカを描いた1枚。実際の設定ではナノマシンによってモードチェンジを行うので、ここで描かれているような機体のカラーリングを手作業で行うことはないが、楽しそうに塗装作業をしているショコラの様子がほほえましい。

ギネス認定記念イラスト｜PI　WAKA

TOKYO MXにて2010年10月21日（木）15:00～23:00の8時間の間に、各々のCMを一つの百科事典の項目に見立て、全100章のストーリー仕立てで放送された。100通りのCMが物語の世界観やキャラクター紹介 ゲームの構想や物語のスピンオフ企画などを、バラエティ豊かに表現し「驚異的な種類と本数で世界一である」と正式にギネス世界記録に認定された。ここに掲載したイラストは、ギネス認定を記念して描かれたイラストである。

TVCM「ソラトロボ大百科」は下記参照。
http://www.solarobo.channel.or.jp/pedia/

ギネス認定記念イラスト｜PI　Mamesuke

A

サイバーコネクトツーのユーザーズサイトにて掲載された開発スタッフによるブログ「SOLALOG ソラログ」にアップされた作品。本作のディレクター WAKAをはじめ、開発に携わった多くのスタッフが、ソラトロボへの熱い想いをブログで語った。こういった熱い思いが後にファンブックシリーズを制作するきっかけにもなった。

P24

A 発売日用 Web 掲載イラスト | | | WAKA

B Web 掲載イラスト | | Yukie Kaneyama

P25

C | Web 掲載イラスト | | Makoto Miyoshi

D | Web 掲載イラスト | | Yasuhiro Noguchi

E | Web 掲載イラスト | | Ryoichi Kubo

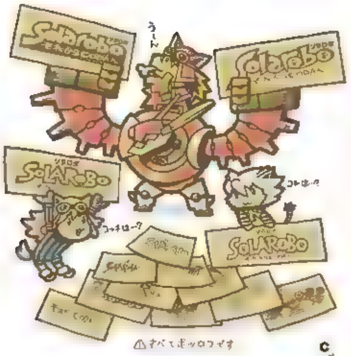
F | Web 掲載イラスト | | Shingo Koyama

G Web 掲載イラスト | | Hisashi Natsumura

H Web 掲載イラスト | | Mamesuke

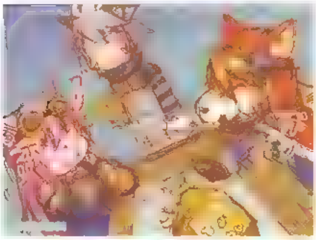
I | Web 掲載イラスト | | Hideki Kumamoto

B



C

D



E

F

G

H

I

非常にバリエーション豊かに描かれた作品の中でも、右の「I」は海外版ソラトロボのサイトのデザインにも使用されることとなった。

心よりお見舞い申し上げます。
みんな、がんばれ!!

サイバーコネクトツーが制作した福岡県の防災キャラクターである「まもるくん」は本作にゲスト出演しており、応援メッセージにレッドと一緒に描かれることもあった。
現在では「まもるくん復興支援プロジェクト」もスタートしている。

まもるくん復興支援プロジェクト
http://www.cc2.co.jp/mamoru_revival/

Cyber Connect 2

応援イラスト　PI　WAKA

応援イラスト　PI　WAKA

応援イラスト PI Mamesuke

応援イラスト PI Inumaru

ソラトロボ博物館用メインビジュアル　PI　WAKA

2011年4月29日～5月1日に開催された
イベント「ソラトロボ博物館 それからお台場へ」の
メインビジュアルとして描かれたイラスト。
レッドをはじめとした物語のメインキャストたちが
爽やかな表情で駆け出す様子が優しいタッチで
描かれている。

週刊ファミ通 2010 年 10 月 28 日号(2010 年 10 月 14 日発売)掲載：コラム「Lovely Lady Labo ゲーム美女研究室」イラスト | PI　Hiroyuki Maeda

上記コラムを連載する前田ヒロユキ氏によって描かれたイラスト。
女性キャラクターにスポットをあてる企画連載には珍しく男性キャラクターであるレッドも描かれている。

Prototype

プロトタイプ

The rough character designs from "Solatorobo" gather here!

その足跡を本誌初公開

P1
Prototype-1

032

P2
Prototype-2

040

CAUTION!

P3
Prototype-3

058

P4
Prototype-4

074

082

P5
Prototype-5

106

Prototype1

The rough character designs from "Solatorobo" gather here!
Behold the moment of their birth!

浮遊大陸と忘れられた地上
ふたつの種族が争う
大航海時代

World

プロトタイプ1の世界観

ソラトロボの世界観と同じく浮島が広がる世界だが、海に覆われているものの大陸が存在している。
浮島と地上、様々な場所で力強く生きている人々の姿が描かれたイメージボードを収録。

Hero

プロトタイプ1の主人公

主人公のイメージがまだ明確でなかったため、犬の姿だけでなく人の姿でも描かれている主人公デザイン。キャラクターの性格のイメージも含めて様々な角度からアプローチがされている。

イメージボード　|　WAKA

小柄な猫少女を抱き、涙を流す犬の青年。
争い合う二つの種族の悲しい状況をイメージさせるような、せつないシーンとして初期に描かれた。

時は大航海時代

空は広く、まだ見知らぬ浮遊大陸が無数に存在する。世界は、工業、航行技術のめまぐるしい発展によって、外海に漕ぎ出す冒険者達のあふれる「大航海時代」に突入していた。しかし、外海は、海賊や巨大生物が出没し、非常に危険な場所となっている。このような外海の脅威から身を守るため、どの国も軍備を増強している。

浮島世界イメージボード 1 | WAKA

クジラのような巨大生物が飛び交う浮島のワンシーン。飛空艇が生活の中心となっている様子が分かる。

World

浮遊大陸と忘れられた地上

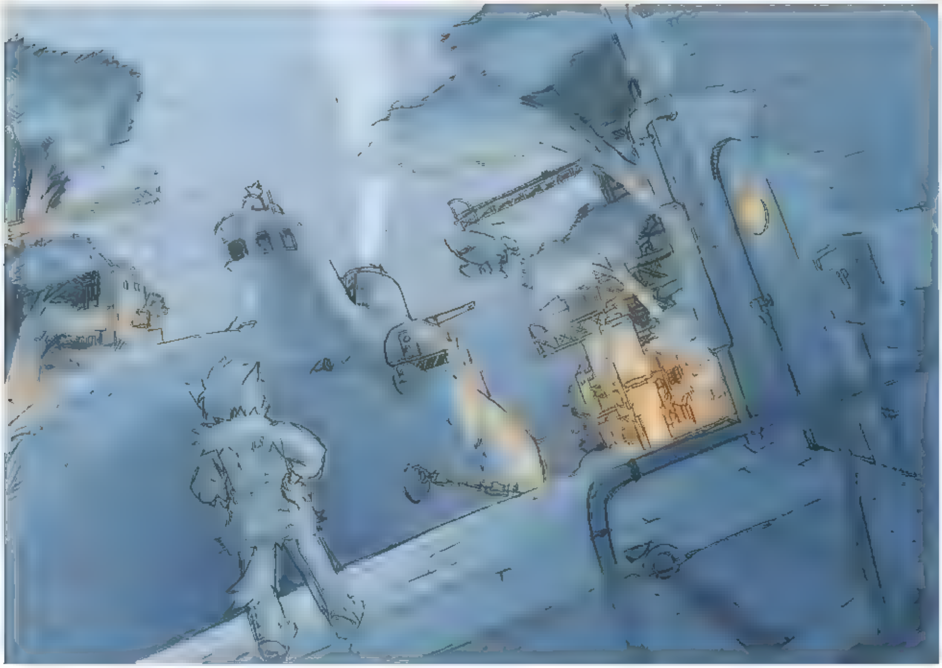
この世界では、地上は「忘れられた地」と呼ばれ、そのほとんどが海に覆われている。人の住める土地も少なく、仮にあったとしても、非常に過酷な環境である。
しかし、上空には浮島と呼ばれる浮遊大陸が数多く存在している。人々は空を主な生活の場としており、小さな国がいくつも存在している。

地上世界イメージボード｜1　WAKA

海に囲まれた地上を描いたイメージボード。
何より目を引く、島に突き刺さるようにそびえる巨大な剣のようなオブジェが広大な世界を感じさせる。

浮島世界の夜景イメージボード｜1｜WAKA

飛空艇が停泊している浮島の夜景を描いたもの。人々の生活感と島の雰囲気がよく伝わる。

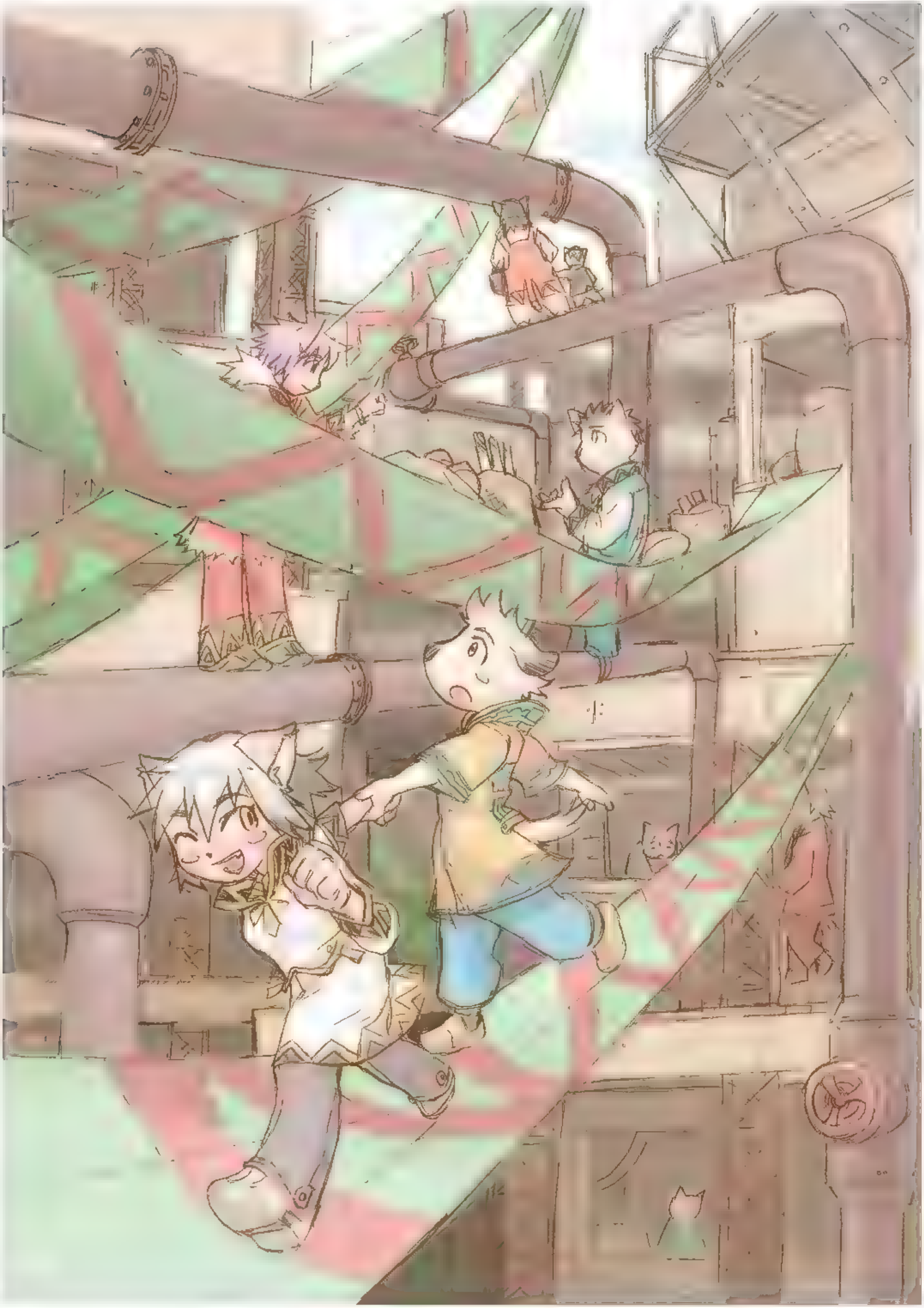


ゴオ(犬)族とマオ(猫)族

この世界には、ゴオ族と呼ばれる犬型人間と、マオ族と呼ばれる猫型人間が暮らしている。ゴオ族は王国を築き、豊かで、高度な技術を駆使した文明的な生活をしているが、一方のマオ族は昔ながらの生活習慣を守りながら、つつましい生活を送っている。この二つの民族の間では、いざこざが絶えず、悲しい争いが生まれている。

街並みのイメージボード ｜ WAKA

複雑に入り組んだ建築物に大きな布が張り巡らされている。これらを利用した生活風景が見られる。



Hero1

Hero 1

主人公 1

主人公としてイメージされた犬の少年。
まだ明確な名前はないが、どこか警官のような雰囲気を感じさせる。跳んだり、駆けたり、犬ならではの活発な動きを意識してデザインされた。

主人公デザイン | CH | WAKA

初期に描かれているためか、テイルコンチェルトの主人公である「ワッフル」を思い出させるようなポイントがデザインの随所に盛り込まれている。

主人公デザイン　CH｜WAKA

ロボに搭乗した姿で描かれた主人公デザイン。開発初期の時点では頭部のついていないデザインが多く、操作もバイクのように行うイメージで考えられている。

主人公デザイン｜CH｜WAKA

他のデザインと比べて、やんちゃそうなイメージが強いデザイン。開発初期ならではの多方面から主人公像を模索していたのが分かる。

Hero2

Hero 2

主人公 2

P36のような犬の主人公デザインと並行し、プレイヤーの感情移入を考えた人間の姿のデザインも考慮された。
この段階ではゴオ(犬)族、マオ(猫)族、レン(人)族の3つの人種の生きる世界となることが想定されていた。

P39

- **A** 戦士のような姿の主人公初期デザイン案
- **B** 帽子をかぶったタイプのデザイン案
- **C** Aの派生デザイン案
- **D** 双剣を構えた初期デザイン案
- **E** 大型の銃を携えた初期デザイン案
- **F** Dの派生デザイン案
- **G** 大剣を構えた初期デザイン案
- **H** 特殊なスーツを着たデザイン案
- **I** Dの大剣バージョンのデザイン案

CH　WAKA

主人公デザイン | CH , WAKA

人間の姿で描かれた主人公デザイン案。
犬の主人公イメージよりも軍隊のような組織に属しているかのような雰囲気がコスチュームデザインから感じられる。

A

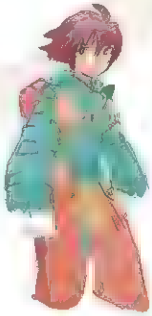
B

鮮やかなカラーリングの服装で描かれた人間タイプの主人公案。E～Iの案は背中にしょったパックからエネルギーを武器へ供給する設定で描かれている。

C

D

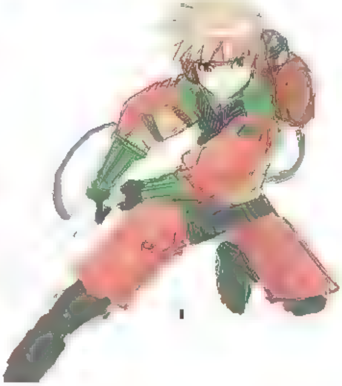
E



F

G

H



I

Prototype2

The rough character designs from "Solatorobo" gather here!
Behold the moment of their birth!

イヌとネコの国。
そこに現れた異質な存在「ヒト」
時を越えた闘いが始まる。

Hero

プロトタイプ2の主人公

記憶を失いながらも、世界を生き抜こうとする、ヒトの姿をした主人公として進められた時期のデザイン。

World

プロトタイプ2の世界観

イヌとネコの国々とそこで生まれる争い。そして世界を変えたアニマウィルスとは？

Character

プロトタイプ2のキャラクターたち

「テイルコンチェルト」に登場したキャラクターも描かれているキャラクタ　初期デザインの数々。

Enemy

プロトタイプ2の敵キャラクター

旧世界から訪れるヒトの姿をした敵キャラクターたちのコンセプトや設定画を公開。

Robot

プロトタイプ2のロボ

FACELESS(フェイスレス)と名付けられたロボデザインを中心に幅広いロボデザインの軌跡を収録。

世界観イメージボード　|｜WAKA

Hero

主人公

イヌとネコが暮らす世界に突如現れた"ヒト"の姿をした少年で年齢は14歳。近代的な装備を身にまとった姿はあきらかに異質な存在感を漂わせている。また、ヒトを獣のような姿に変化させる"アニマウィルス"に体を蝕まれている。

主人公デザイン | CH | WAKA

軍服のような衣服に身を包んだ主人公デザイン。
装備している流線形のヘッドギアは主人公がこの世界に来た時から身につけていたもののため、衣服のデザインとは異なる雰囲気を出している。

World

イヌとネコの国

この世界にはイヌ、ネコの２つの種族がおり、それぞれ地上や浮島に別れて暮らしている。主にイヌが空に浮かぶ「浮島」に、ネコが地上に多く住んでおり、イヌ中心、ネコ中心の国が集まり、それが連合や連邦という世界を　分するような大きな勢力となっている。そして、一見すると平和そうに見えるこのイヌとネコの社会には、実は随所に「差別」があふれ、互いの思想、価値観の衝突により、イヌとネコは激しくいがみ合っている。

イヌ連合

イヌ人中心の大国の集合体。
イヌ連合に属する国々は、「浮島」を生活の拠点としている。「浮島」自体は気候が安定しており住みやすく、イヌ連合の経済力は高く、豊かな生活を送っている。

ネコ連邦

ネコ人中心の大国の集合体。
ネコの住む地上は殆どが荒野や砂漠で、しかも危険な生物が数多く生息する非常に過酷な環境にある。おしなべて経済力は低く、質素な生活を送っている。

小国たち

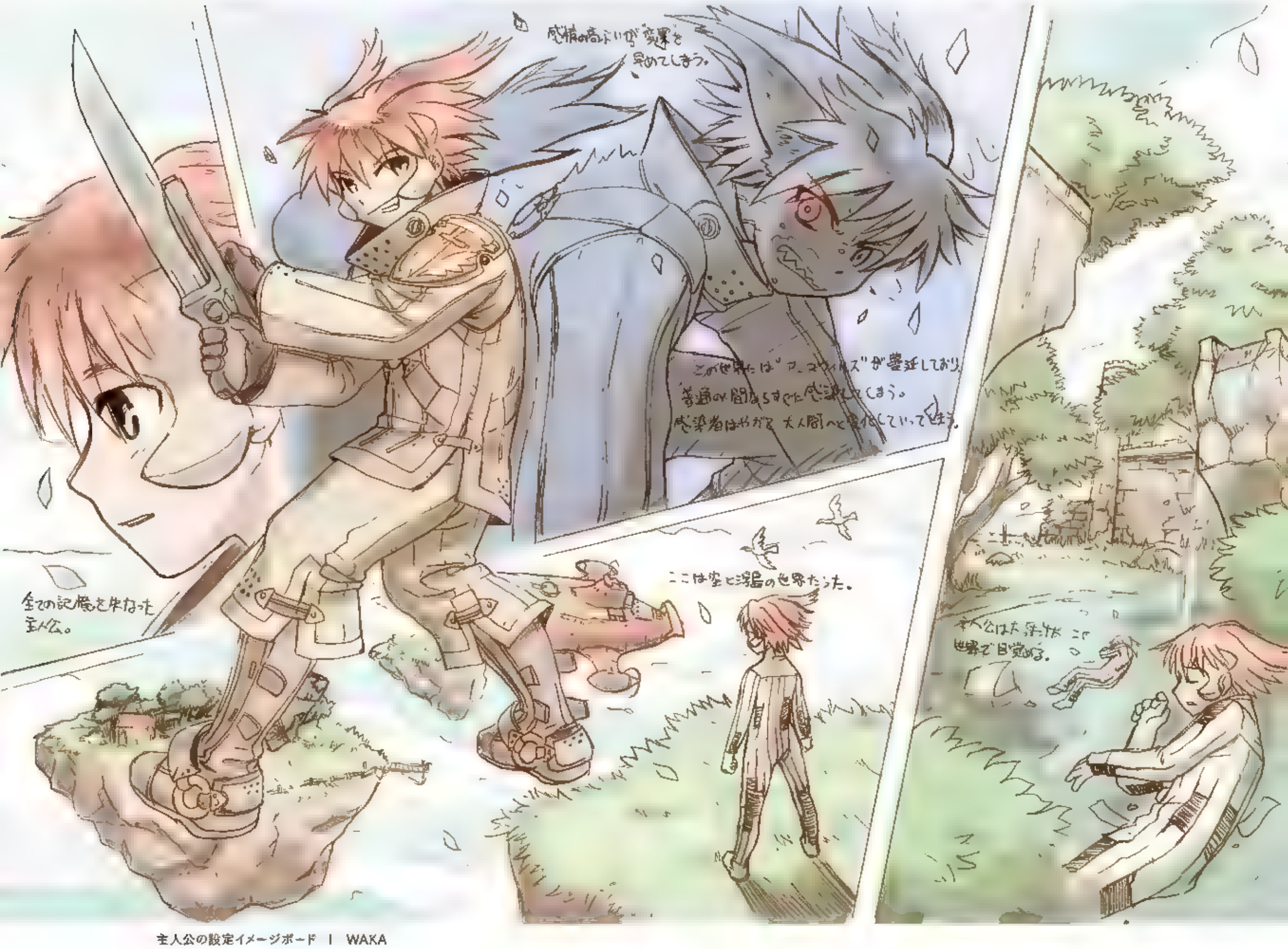
その他の小国にはイヌとネコが混在しながら暮らしている。連合や連邦に属さないこれらの国々は、高い技術力や経済力はなく、細々と暮らしている。

“ヒト”の姿をした主人公

ある無人の浮島で目を覚ます主人公。この世界で目覚めた時、彼は自分に関するすべての記憶を失ってしまっていた。戸惑いの中、巨大飛空艇と格闘飛空艇との戦闘に巻き込まれていく。右も左も分からない主人公はその後、格闘飛空艇のクルー「サカナ」達の仲間となり行動を共にするのだった。
あきらかに異質な主人公の姿をみて、「神がかり」だと祀り上げる仲間たち。自分自身を知るためにもう一人の「神がかり」がいるという情報を掴んだ主人公はその人物に会うため、旅立つのだった。

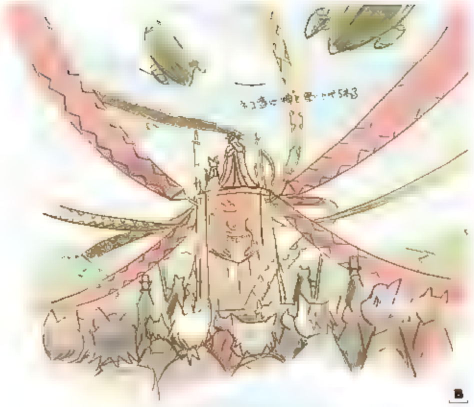
アニマウィルス

この世界に蔓延しているヒトをイヌとネコに変化させてしまう特殊なウィルス。
主人公もこのウィルスに感染しており、次第に体を蝕まれている。
実は、このウィルスは太古の戦争で生み出された細菌兵器であり、この世界に住む人々の姿を変化させたのもこのウィルスが原因である。

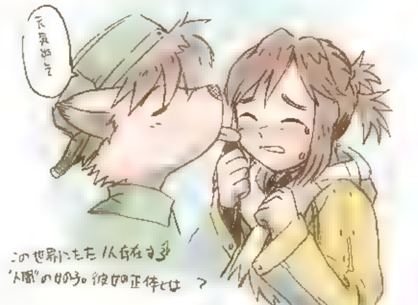


主人公の設定イメージボード　|　WAKA

A



B



C

D

Character

神がかりの少女

14歳の少女。世界に一人だけしかいないと言われる「神がかり」の子。「神がかり」とは、イヌでもネコでもない「神」の姿をしたヒト＝「人間」の事で、「神がかり」が死ぬと、また別の誰かが「神がかり」になるという不思議な現象。この少女は、10歳にして、イヌから「神がかり」に変化した。

主人公たちは情報を集め、この「神がかり」の少女が、地上にあるネコ国の神殿で祀られていることを知るが、そう簡単に謁見が許されるはずもなく、ネコ国王に近づくため、様々な依頼をこなし、ネコ国王に「神がかり」との謁見を許されることとなった。ところが、突如出現した謎の集団が彼女を強奪しようとする。主人公たちは、ネコ国軍と協力し、「神がかり」を連れて逃げ出すこととなった。

神がかりの少女とその置かれた状況を描いた初期設定イラスト。少女には「神がかり」としての自覚などない、ごく普通の少女であることが設定画からよく伝わってくる。

A｜神がかりの少女全身デザイン

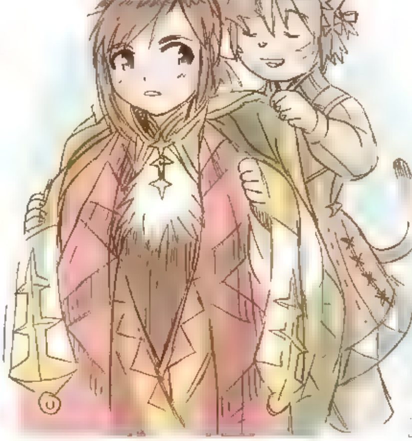
B｜祭壇で祀り上げられる様子

C｜涙を流しているシーン

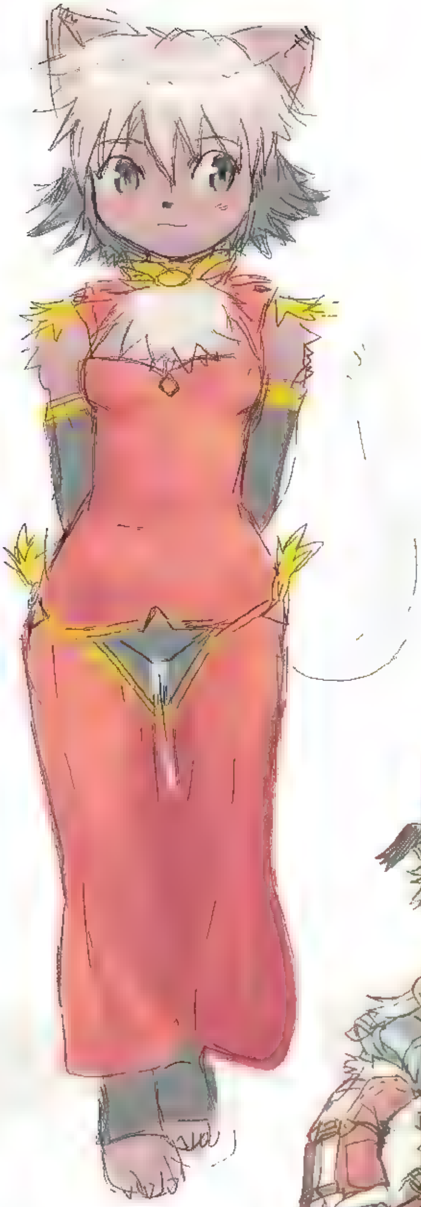
D｜ネコの子供たちと遊んでいる様子

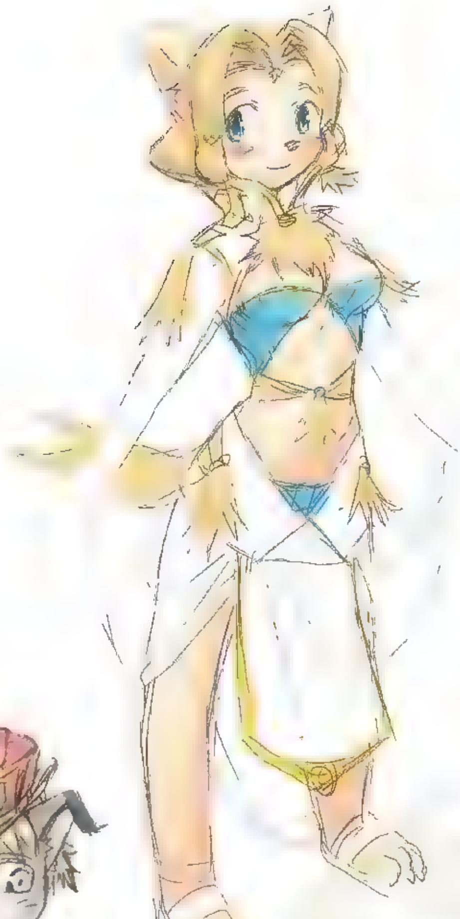
E｜儀式装束に着替えている様子

｜CH｜WAKA



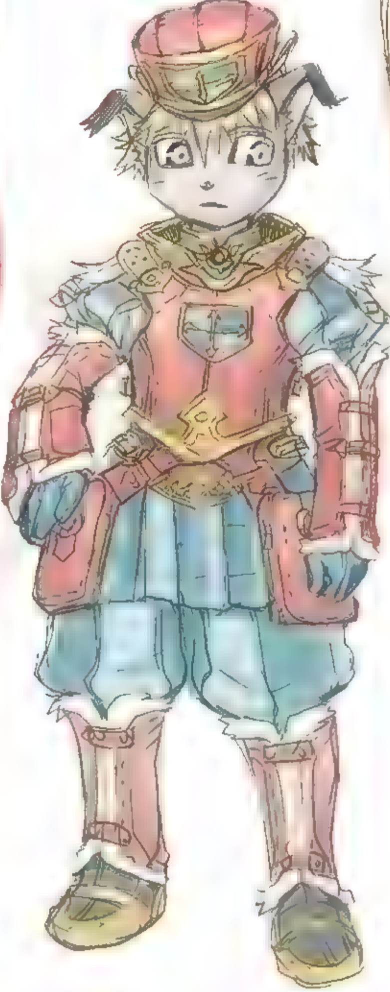
E





テリア姫全身デザイン　CH　WAKA

こちらも「テイルコンチェルト」に登場していたテリア姫のデザイン画。王族とは思えないような大胆な衣装で描かれており、まるで踊り子のようなイメージを感じさせる。



アリシア全身デザイン　CH　WAKA

開発初期段階であるこの時期に描かれたアリシアのデザイン。開発初期から「テイルコンチェルト」のキャラクターたちのゲスト出演か考えられていたため、このようなリデザインが何度か登場する。ここで描かれたアリシアは少し大人びた雰囲気の漂う女性キャラクターとして描かれており、「テイルコンチェルト」に登場するアリシアの印象とのギャップがおもしろい。

シアンらしき騎士全身デザイン｜CH｜WAKA

正式にシアンとして描かれてるものではないが、姫の護衛ポジションのキャラクターとして描かれた設定画。騎士らしい鎧に身を包んだデザインとは逆に、その表情はどこか穏やかでお人よしそうな雰囲気を出している。

Character

イヌ族の特徴

・イヌは表情にはださずとも、しっぽで互いの感情を知る事ができる。嬉しければ左右に振り、怖ければ尻尾を下げる。

・イヌは顎の力がとても強く、格闘の際も牙が武器となる。また、機械製品もイヌの製品に関しては口で操作する物、つまりイヌでなければ操作できない物も存在する。

・イヌは、遠くの仲間と連絡を取るために、遠吠えを行う。また、敵が迫ると毛を逆立てて唸る。

・イヌは怪我をした時は、その傷を舐め合う。そして悲しむ人を慰める時も、相手を舐める。

・イヌはとても嗅覚や聴覚が鋭く、遠くから近づく飛空艇の排気の臭いや機械の音を嗅ぎ分けられる。

イヌの騎士全身デザイン | CH | WAKA

グリーンとレッドを基調とした礼服に身を包み、凛とした表情の騎士デザイン案。衣服の所々に紐で結ぶポイントがアクセントになっている。

イヌの近衛兵全身デザイン CH WAKA

長身の騎士デザイン案。身なりの立派さとは正反対にイヌ独特の強弱のある体のバランスとニヤリとした表情が不気味なキャラクターだ。

A

B

イヌの種族のキャラクターデザインには身分の階級を意識したものが多く描かれている。身なりの立派なキャラクターはどれも悪そうな表情を浮かべているのが印象的だ。

A 貴族の少女全身デザイン案

B 通信器のような機械を背負ったデザイン案

C 嫌味そうな貴族階級の男性デザイン案

D Cよりも老齢のデザイン案

E 活発そうな少女のデザイン案

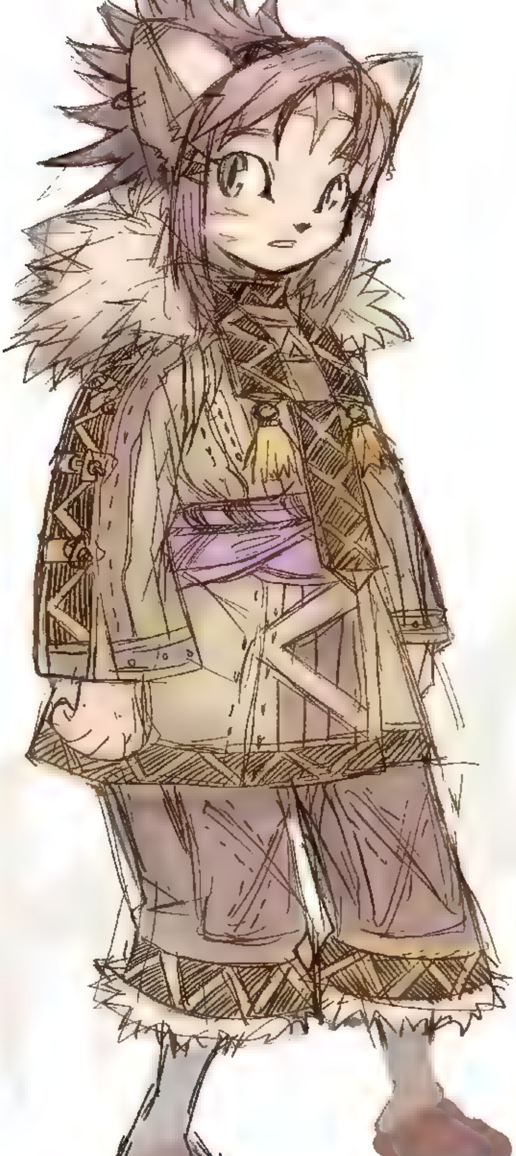
CH　WAKA

C

D

E

Character



民族衣装を着た女性デザイン案　CH　WAKA

顔に紋様を描き、独特な装飾があしらわれた民族衣装を着た女性の全身デザイン。こういった要素が後のエルのデザインにも影響を与えている。

軽装の女性デザイン案　CH | WAKA

ワンポイントのカラーアクセントが入った衣服を着た女性デザイン案。髪留めなどオシャレな雰囲気を漂わせている。

ネコ族の特徴

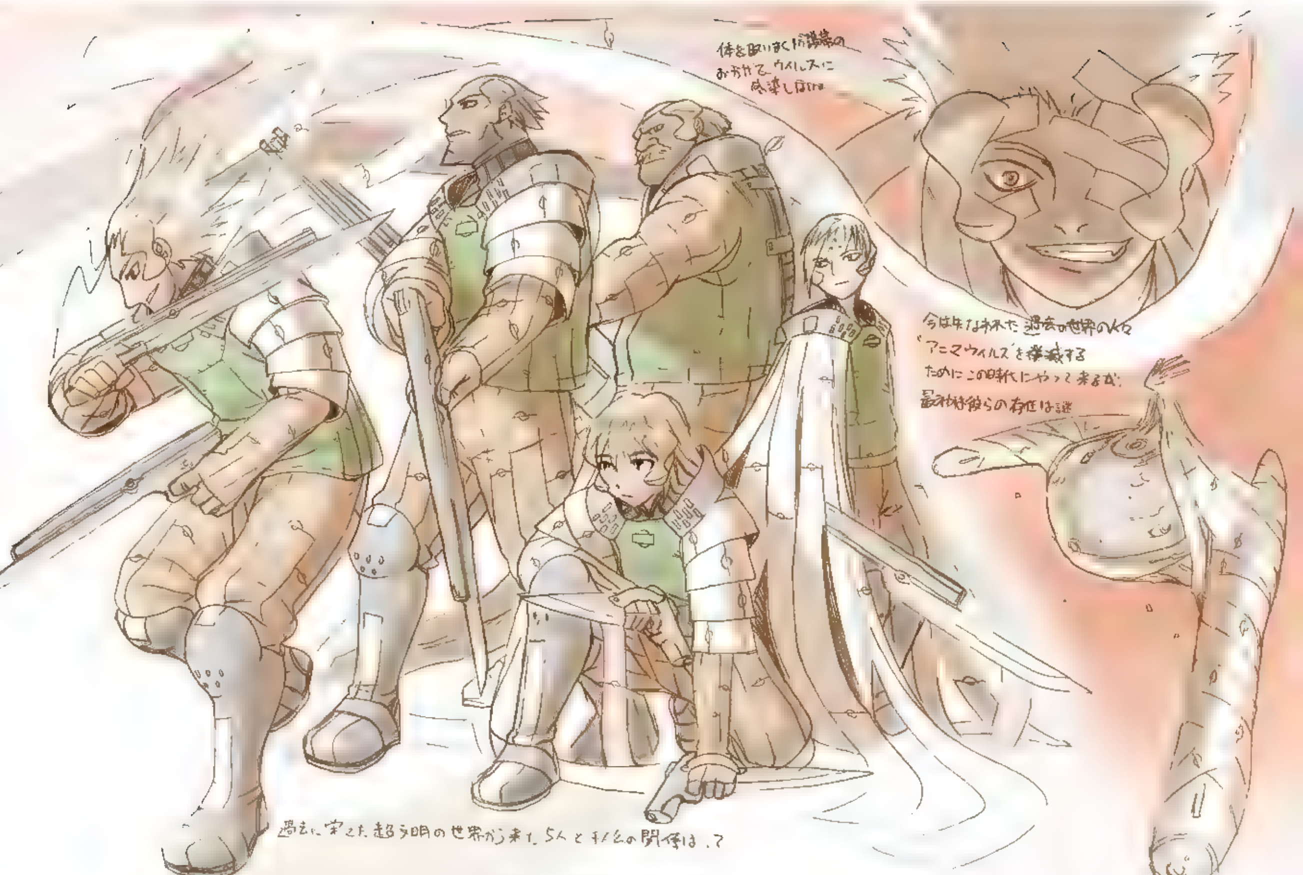
- ネコ草を食べて毛玉をはいたり、マタタビを吸っていい気分になったり、エノコロ草で遊んだりする。
- ネコは体がやわらかく、身のこなしがしなやか。高いところを好み、高いところから落下しても上手く着地する。また、狭いところを素早く移動できる。
- ネコはしのび足が上手で、鋭い爪を自由に出し入れできる。「アサシン」と呼ばれるネコの一族は忍者のようにターゲットに忍び寄り、鋭い爪で暗殺を行う。
- ネコは気持ちがいいと喉をゴロゴロ鳴らす。また、好意を持っている相手にまとわりついて体をすりよせさせたりする。
- ネコは顔、耳を手でぬぐうような仕草をしたり、手足を舐める習性がある。

恰幅のいい旅芸人デザイン案 | CH　WAKA

ネコの種族は全体的に身軽そうなコスチュームで描かれている。また、武器らしいものを持たず、自らの爪を武器とするといった雰囲気を感じさせる。

傭兵風の男性デザイン案　CH　WAKA

伸縮性のあるスーツを着た女性デザイン案　CH　WAKA



旧世界の人間イメージボード　I｜WAKA

Enemy

過去からの来訪者

イヌ・ネコたちが住む世界には、過去に「旧世界」と呼ばれる高度な技術を持つ文明が栄えていた。しかし、「旧世界」は二つの勢力に分かれ、戦争で完全に滅んでしまった。この戦争についてイヌ・ネコたちは、「神」と「悪魔」の戦いと、人類の創世神話として伝承している。

この世界に生きるイヌとネコ、二つの種族はこの時争っていた二つの勢力の人間が、細菌兵器、「アニマウィルス」によってイヌ、ネコへと変化してしまったものである。地上にいる全ての人間がその姿を変え、長い年月がたち、やがては戦争の事を忘れていった。そんなある日、「旧世界」から時を越え、数名の「人間」がこの世界へ現れた。

彼らの目的は「アニマウィルス」撲滅の「鍵」を探す事。

彼らは「アニマウィルス」の専門家であり、「ドクター」と呼ばれている。

彼らは「戦士」を「旧世界」から呼び出し、邪魔者を排除しようとするのだった。

敵キャラクターのデザインモチーフは「医者」をテーマにしており、包帯や白衣など医療を連想する要素でデザインされているのが分かる。

敵キャラクターデザイン案　CH　WAKA

A

B

A | 鎧のようなスーツデザイン案

B 忍者のような姿の敵デザイン案

C B の別カラー案

D B の派生デザイン案

E | モンスターのような敵デザイン案

F E の派生デザイン案

CH | WAKA

C

D

F

E

有機的な形状でデザインされた敵デザイン案。
後にデザインされたシェイドのイメージに非常に近い印象を受ける。

Robot

その名は<ruby>FACELESS<rt>フェイスレス</rt></ruby>

この世界のロボには全て頭部がついているが、主人公の乗るロボにはこの頭がない。そのため「フェイスレス」と呼ばれている。
このロボは、「旧世界」の生体兵器にこの世界のメカをマウントして作られた生物である。冒険を進め、失われていた頭を取り戻すことにより、主人公とコミュニケーションを取る事ができるようになる。
またロボには、次元転送トランクが装備されている。この装置は異次元空間に物を置いたり、取り出したりすることが可能で、性能がアップすれば「浮島」のような巨大な物体も取り扱える。

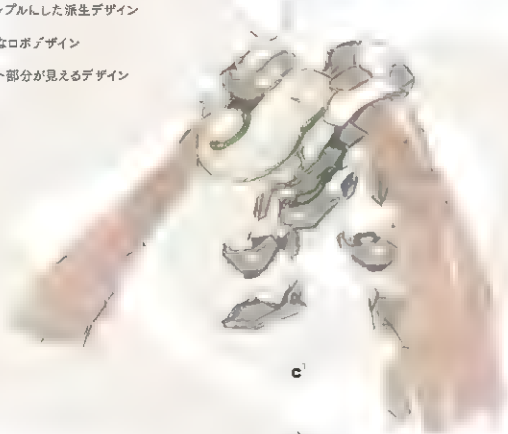
A

この開発段階では、主人公が異世界からきた設定だったため、ロボのデザインもハイテクノロジーで作られていることを意識したものが多い。

A 主人公ロボの初期デザイン
B Aの別カラーバージョン
C Aのラインをシンプルにした派生デザイン
D 小型でコミカルなロボデザイン
E 頭部のジョイント部分が見えるデザイン

CH WAKA

B


C

D

E

F ミリタリーイメージの強いデザイン案

G パワードスーツのような着るタイプのデザイン案

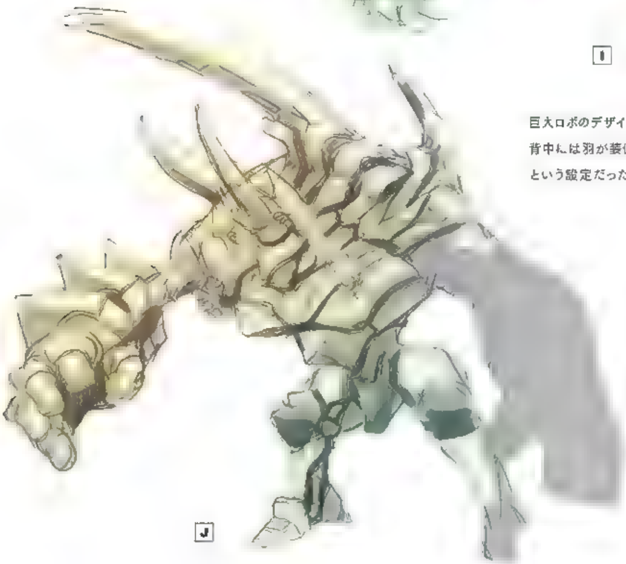
H 生物がスーツを着込んでいる設定のデザイン案

I 主人公ロボがジョイントする巨大ロボデザイン案

J Iの派生デザイン案

CH WAKA

巨大ロボのデザインは甲虫のような形状で描かれている。背中には羽が装備されており、振動による飛行が可能という設定だった。



ロボから巨大ロボへ

主人公ロボは、さらに一回り大きいロボの頭部にジョイントすることが可能。ジョイントした巨大ロボは主人公の思い通りに操作でき、このロボを使うことで軍隊や巨大戦艦、敵ロボなどと戦いを繰り広げる。
そして、さらに大きいロボにジョイントすることで最終的に「旧世界最強兵器」と呼ばれるロボを操作することができる。その力は、浮島を破壊できるほど。

Robot

ロボデザインの方向性として、人間が着るパワードスーツのような方向性も考えられ、ロボというよりも装備品に近い形状でデザインが提案されていた。

A

B

A 西洋の鎧をイメージしたパワードスーツタイプデザイン案

B 日本の鎧をイメージしたデザイン案

C コントローラで操作する様子が描かれたデザイン案

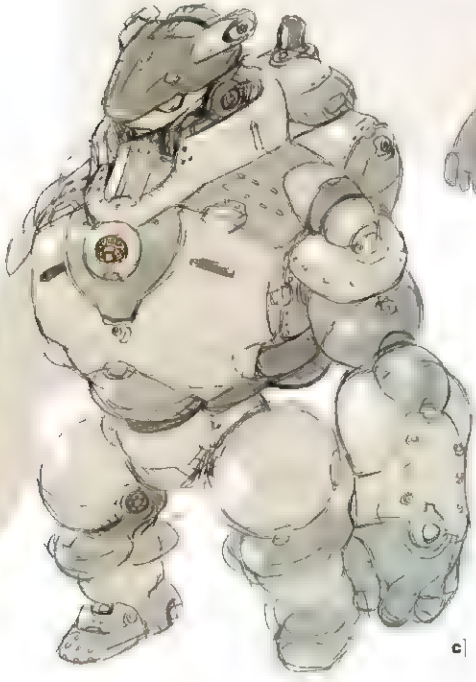
D 丸みのある動物のような形状のデザイン案

E Dの派生デザイン案

F シャープなラインで構成されたデザイン案

| CH | WAKA

やわらかいフォルムで描かれ、キャラクターらしい表現が考えられた案。
中には、コントローラで操作する驚きのデザイン案も見られる。



C

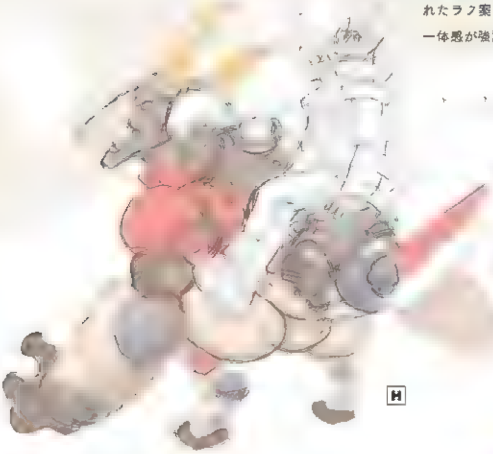
D

E

F

G

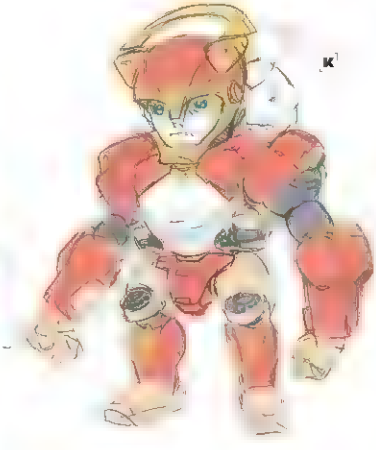
「犬」や「竜」などのデザインモチーフを決めて描かれたラフ案。かなり小型で描かれ、主人公との一体感が強調されている。



H

I

J



K

G 小型なロボとして描かれたデザイン案

H Gの別形状デザイン案

I Gの側面形状ラフ案

J デフォルメされた人型のロボデザイン案

K Jの別形状デザイン案

CH WAKA

JとKは他のデザイン案と異なり、自我のあるロボと操縦者がパートナーの関係にある設定で描かれたもの。人間のような顔のデザインが印象的だ。

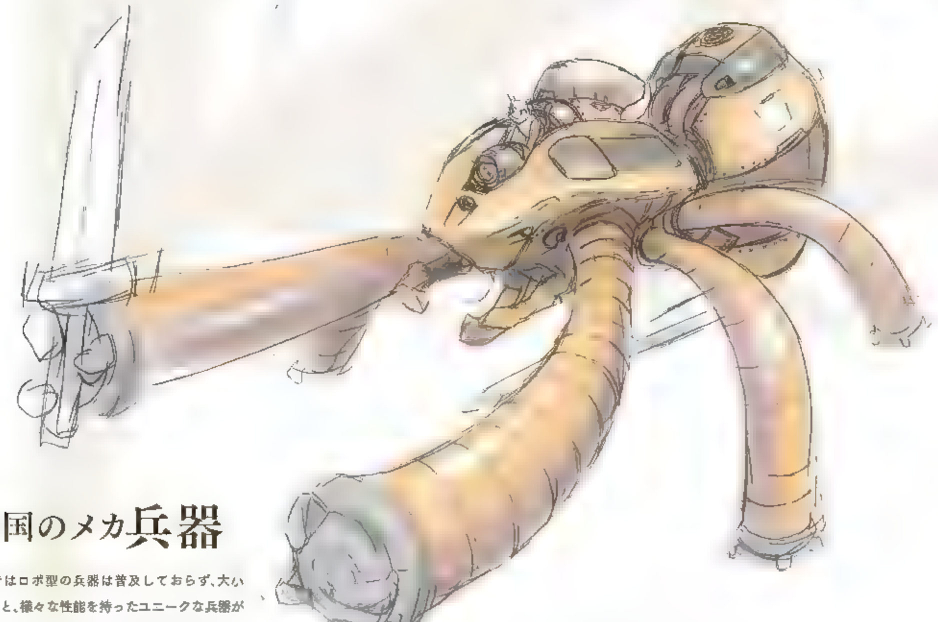
Robot

イヌ国のメカ兵器

イヌの国で王国を守る騎士達が乗るロボット。優れた性能に加え、装飾等にも費用がかかっている。身分の高い者は、思い思いの装飾で自分のロボを飾っている。これらロボは基本的に剣や槍、盾等の格闘戦兵器を使用し、戦闘を行う。ロボの操作は主人公のロボと同じくバイクの様にコックピットにまたがり、ハンドルとフットペダルで操作する。

イヌ国のロボデザイン | CH | WAKA

赤いカラーリングが印象的なロボデザイン。腹部のコックピットにまたがって操縦する様子が描かれている。頭部の形状や体のバランスからダハーカのデザインの原点が感じられる。



ネコ国のメカ兵器

ネコの国ではロボ型の兵器は普及しておらず、大小様々な形状と、様々な性能を持ったユニークな兵器が開発されている。ロボのデザインには昆虫をモチーフにした物が多い。また、飛行能力を有する兵器も開発されている。

ネコ国ロボデザイン | CH | WAKA

蜘蛛をモチーフにしたネコ国のロボデザイン。長いアームと下部にブレードを装備している。設定ではイヌ国のロボとネコ国のロボが協力をする際には、イヌ国のロボがネコ国のロボに乗って戦闘するイメージが考えられていた。

鮮やかなブルーを基調とした犬型ロボデザイン。
背にまたがって操縦を行う。口にくわえた大剣を使用した戦闘スタイルが模索されている。

A

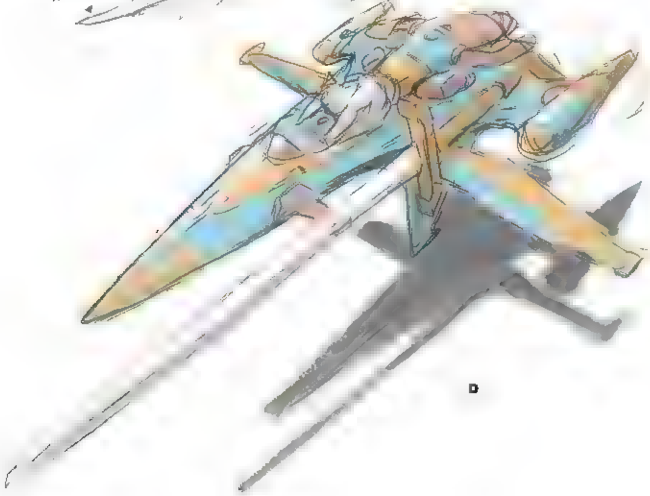
- **A** 犬のような形状のロボデザイン案
- **B** エアロバイク型のデザイン案
- **C** 小型飛行艇デザイン案
- **D** Cの派生デザイン案
- **E** 人力での小型飛行艇デザイン案

CH WAKA

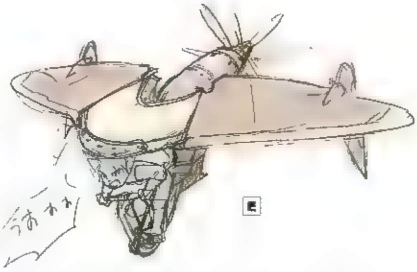
B

C

高速で飛行する高い機動力をもった飛行艇デザイン。剣や槍など巨大な格闘武器が取り付けられており、敵の飛空戦艦の船体にダメージを与えるという設定だった。



D



E

他のデザインと比較すると非常にアナログな小型飛行艇デザイン。イラストに描かれているように気合いが原動力といったところだろうか。

イヌ、ネコ、ヒトが共存する世界
街程もある巨大な飛空艇で
大空を駆け巡る

Prototype3

The rough character designs from "Solatorobo" gather here!
Behold the moment of their birth.

世界観イメージボード 1 | WAKA

Story

イヌとネコ そしてヒトの物語

この世界はイヌとネコ、そしてヒトが住む世界。
イヌとネコは互いに仲が悪く、事あるごとにいざこざを起こしており、ついに100年ほど前に大きな戦争へと発展した。しかし、ヒトの介入もあって戦争はほどなく幕を閉じた。
この戦争をきっかけにヒトはイヌとネコの間に立って2種族の間の仲介役を担うようになった。しかし、イヌとネコの関係性が改善されたとは言い難く、2種族は、それぞれ別々に暮らしている。2種族が同じ場所に住んでいるのはヒトの治める国に限られるようになった。しかし、この戦争の黒幕はあるヒトの国が2種族を争うように仕向け、彼らの国(浮島)を我が物にする(統治下に置く)ことが目的であった。
そのような画策が行われるほど、この星の命は疲弊していたのだ。
大陸のほとんどが、海か生き物の育たない砂漠に覆われ、人々は巨大な飛空艇の上に街を築いた「浮船村」で生活をし、豊穣な「大地」に憧れを抱いていた。
そして、「神」が死ぬ前に予言したといわれる「再生の女神」の存在を信じ、世界のどこかにあると言われている伝説の大地を探し続けている。
この物語の主人公もそんな「浮船村」で暮らす、ごく普通の少年であった。

少女と「命の樹」

ある日、主人公たちは“緑を生み出し操る事が出来る”という特殊能力を持った不思議な少女と遭遇する。
少女の名は「コノハ」。
片言でしかしゃべれない、穏やかな性格の少女。
少女は主人公の浮船村に巨大な樹を茂らせ、この樹は色々な物を取り込んで、飛空艇をどんどんと大きくさせていった。
ところが、彼女の力を我が物とすべく様々な敵が少女を奪い取るために主人公たちの飛空艇に攻撃を仕掛けてくるようになった。主人公たちはこれらを撃退しながら世界を旅し、少女と伝説の地の真実に迫っていった。
少女の正体は、他の星から仲間と共にやって来た存在であった。仲間たちはヒトによって全ての樹を枯らされ殺されてしまい、少女だけが生き残り、この星を再生するために長い間眠っていたのだった。
これが「神」と「再生の女神」の真実だった。

Hero

P62-P63

プロトタイプ3の主人公

主人公は、「浮船村」と呼ばれる船の上で暮らす少年。相棒のイヌとロボとともに大暴れする主人公のデザインを収録。

Character

プロトタイプ3のキャラクターたち

イヌとネコの種族と強い絆で結ばれたキャラクターたち。個性的なサブキャラクターデザインを収録。

ヒトをサポートする相棒

この世界にはヒトの他に、イヌ、ネコ2つの種族が共存している。イヌ、ネコはその身体能力や特殊なスキルで、ヒトをサポートしてくれる存在。彼らは常にヒトとペアになって、主従関係を結び、強い絆で結ばれている。
彼らはすばしっこく、神出鬼没。また、非常に好奇心旺盛で、すぐ感情的になるなど、まるで子供のような性格。まさにトラブルメーカーである彼らが事件の発端になることもしばしば。

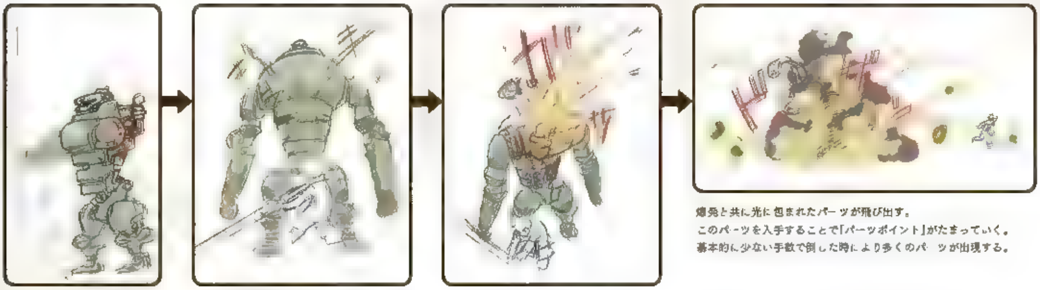
Robot

プロトタイプ3のロボ

この世界のロボットはイヌなどの獣がモチーフになっている。猫背で尻尾が付いており、剣のような格闘用武器で戦闘を行うロボとして考えられていた。

パーツでカスタマイズ

敵を倒すことによって新しいパーツを手に入れ、自分のロボをカスタマイズ。
そうすることで様々なアクションができるようになっていく。
また、弱点を突く事によって簡単に敵を倒し、なおかつ「パーツポイント」を多く入手する事ができる。



上図のような敵は前面に分厚い装甲がついているタイプで、背面が弱点となっている。ここでは「茶色」の部分が弱点になっている。

装甲が厚いため、前面からの攻撃ではなかなか倒せない。

しかし、後方のメカが露出している茶色の部分を攻撃すると、敵を一撃で破壊できる。

爆発と共に光に包まれたパーツが飛び出す。
このパーツを入手することで「パーツポイント」がたまっていく。
基本的に少ない手数で倒した時により多くのパーツが出現する。

World

プロトタイプ3の世界観

この世界での人々の生活の拠点である巨大な飛空艇。様々な国によって異なる個性的な飛空艇デザインを収録。

主人公の浮き船村を敵巨大兵器が襲う！

敵を撃退！
浮船村の大樹が敵を取り込む！

浮船村は大きくなり、合体した部分に行く事も可能に。

繰り返すことでさらに巨大化

Hero

主人公

かなり老朽化の進んだ浮船村に住む主人公の少年。植物を産み出すことのできる不思議な少女との出会いが彼の運命を大きく変えることとなる。

Heroin

コノハ

ある日、地上の砂漠で発見され、「浮船村」で保護された少女。
片言でしかしゃべれないが、屈託無い性格の持ち主。緑を生み出し操る事が出来る特殊な力を持っている。

主人公とコノハのデザイン　CH　WAKA

完全な人間タイプの主人公とヒロインであるコノハのデザイン。二人ともベルトが随所にあしらわれたツナギのようなコスチュームで描かれている。

Hero

主人公パートーナーデザイン | CH　WAKA

眼帯やベルトなどのアクセントが可愛らしいパートナーデザイン。赤が基調のコスチュームからは、本作主人公のレッドのような印象を受ける。

Partner

パートナー

主人公の少年の相棒であるイヌ。愛用している武器の骨をやんちゃそうな表情で構えている。主人公とは主従関係というより兄弟といった間柄である。

この開発段階の主人公デザインでは素材が何層にも重なったような形状のデザインが多く見られる。武器や装飾品も一定のテクノロジーを感じさせるような流線形のラインでまとめられている。

A 主人公の全身デザイン

B Aの別カラーバージョン

C シンプルなコスチュームでまとめられたデザイン

D Cの別カラーバージョン

CH WAKA

B

A

C

D

Character

イヌ男性とヒト女性のペアデザイン　CH　WAKA

全身を拘束具で包んだ女性デザイン。パートナーのイヌが持っている鍵で拘束を解くとパワーアップするキャラクター。彼女は無口でイヌが気持ちを代弁するといったイメージで設定されていた。

イヌ男性とヒト男性のペアデザイン | CH　WAKA

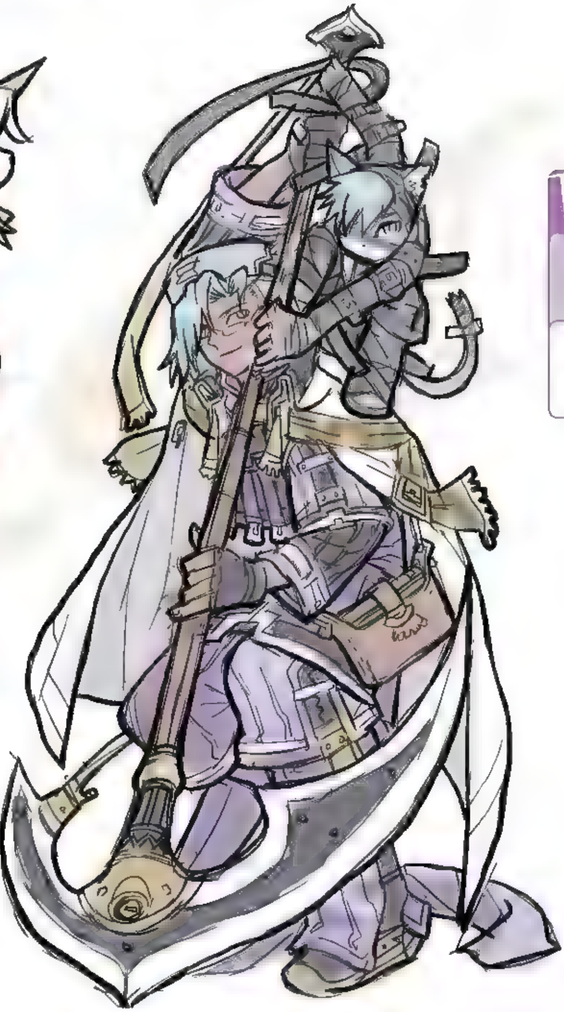
大口径の銃器を構えた男性デザイン。イヌが弾丸の装填をアシストする様子が描かれている。このペアは森に身を隠し、敵ロボを狩るというキャラクターで設定されていた。

イヌ男性とヒト男性のペアデザイン　CH　WAKA

オーバーテクノロジーのイメージで描かれた特殊なキャラクター。体がウィルスに侵食されているため、侵食部位である手足を機械化している。

イヌ男性とヒト男性のペアデザイン | CH | WAKA

和装デザインで他のデザインと印象が異なるキャラクター。気の弱い若様とお目付け役のイヌというイメージで描かれている。



ネコ男性とヒト男性のペアデザイン | CH | WAKA

学者のような出で立ちのキャラクター。コスチュームについている「尻尾」は、アースのような役割で地面に特殊なエネルギーを放出しているという設定だった。

ネコ女性とヒト男性のペアデザイン | CH | WAKA

ラバースーツを着たスピード感のあるキャラクター。手に持った武器にはコードがついており、エネルギーを供給することによって破壊力を増強する設定で描かれている。

B

過去の闘いで、頭部が潰されているため、まるで眼帯のようなカバーで覆われているように描かれている。

A

Robot

曽祖父の忘れ形見

このロボは主人公の曽祖父が大戦時に使用し、大活躍したといわれる機体で、英雄伝説に出てくる機体と同じ物であると言われている。しかし、曽祖父がその英雄であったかは不明で、このロボもそのレプリカだという噂もある。
ロボの顔には眼帯が施され、肩部には大剣がつき刺さったままになっている。このような状態でありながら、ロボは奇跡的に稼働可能である。機体を破壊せずに剣を抜く方法がないため、やむなく現状のまま使用している。
実はこの剣は、過去に曽祖父が闘ったロボの所有物で、そのロボに敗れた際に突き立てられたものであった。

肩に痛々しく突き刺さった剣が印象的なデザイン。ロボの出力を上げる時には、肩部分の機構が高速回転、剣部分と干渉し、火花を散らす。
また、肩の煙突からは排気のための煙が出るという設定だった。

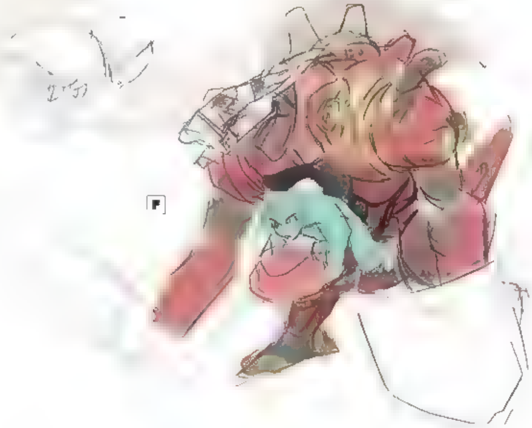
A 主人公ロボの全身デザイン
B ロボの頭部アップデザイン
C 細部のディティールを調整したデザイン
D Cのデザインラフ

CH WAKA

C

D

E



F

P66 に掲載されているロボデザインよりも前に描かれたもの。詳細な設定を決めていく途中段階のデザインのため、肩部分には剣が刺さっていない。

E　主人公ロボの派生デザイン

F　Eのデザインラフ

G　頭部の形状デザイン案

H　飛行モ　ド時のデザイン

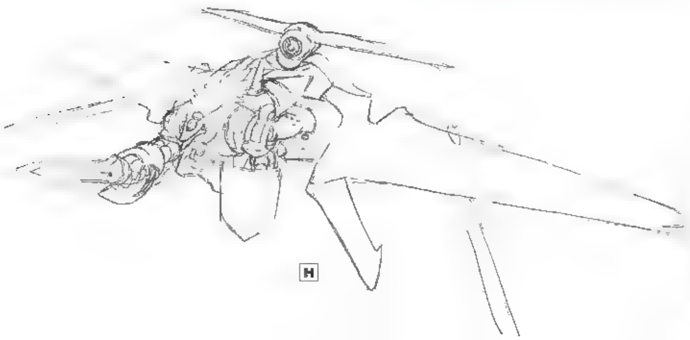
I　水上モード時のデザイン

｜CH　WAKA

頭部の形状を模索している段階で描かれたラフ群。角の有無や頭部全体のバランスも含めて、実に様々なデザインが描かれている。

G

追加パーツも装備することで、空中や水上移動を可能にするという設定画。
後のダハーカでのフライヤーモードをはじめとするモードチェンジの原点とも言うべきデザインだ。



H

I

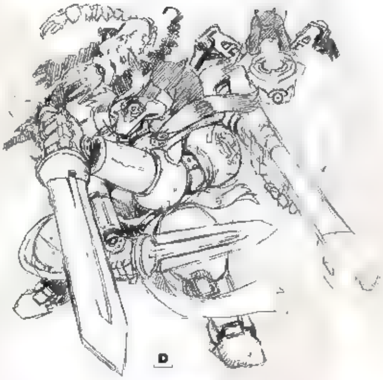
Robot

都市防衛用の騎士ロボとして描かれたデザイン。
手に持つ槍を投げて遠くの飛空艇を打ち落とすといった
戦闘スタイルが考えられた。

A

B

A 騎士タイプのロボデザイン
B 槍を装備したAの派生デザイン
C 武骨なフォルムの戦士タイプのデザイン
D 戦士タイプデザインの派生ラフ
E Cのデザインラフ
CH WAKA



D

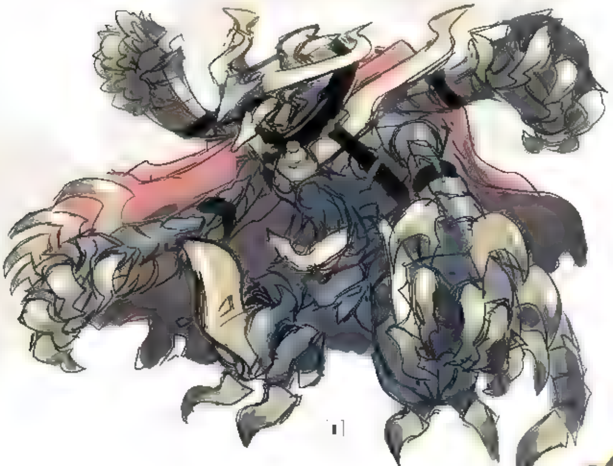
上図の騎士タイプのロボデザインとは異なり、非常に武骨な印象を受けるロボ。
スピードよりも力まかせなパワータイプとして設定されている。

C

E

東方の国のロボとして設定されたデザイン。
このロボは腕の動きが操縦者の腕の動きと
シンクロするような機構が描かれている。

ブラックナイトという名称で描かれたもの。
武器は巨大なブーメランを使用する設定だった。



敵側のロボとして描かれたデザイン。巨大な爪と四本
の腕を有する禍々しいフォルムで構成されている。
形状はまったく異なるが、全体のカラーリングとマント
は後のサラマンデルに活かされている。

F | 鎧武者タイプのロボデザイン

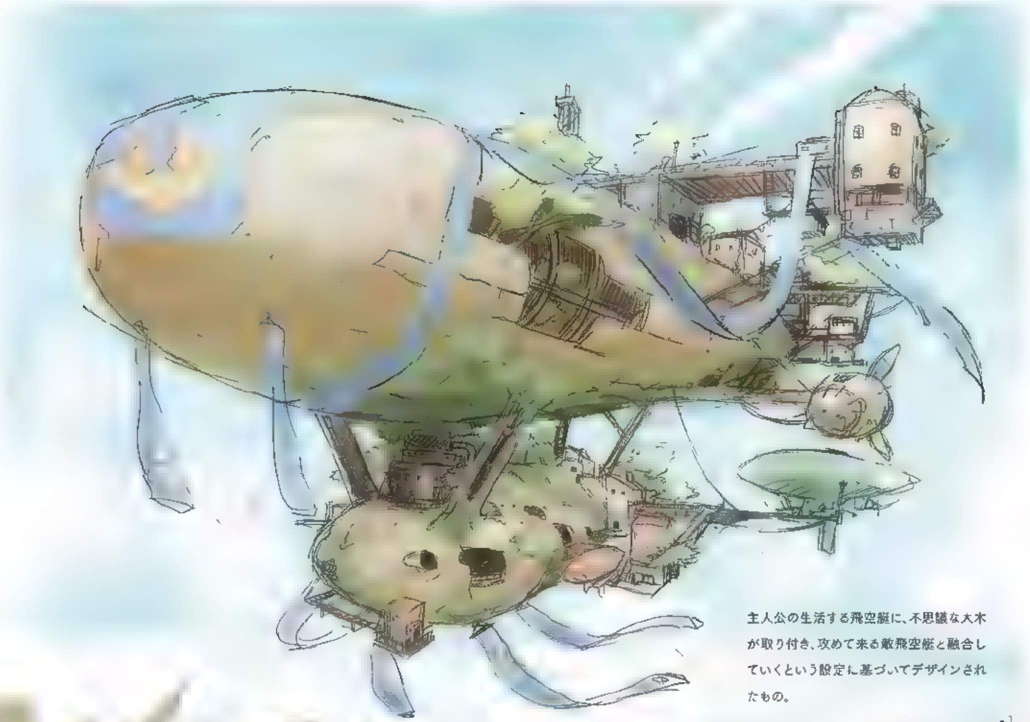
G | Fの背面デザインラフ

H | 鋭利なラインで構成されたロボデザイン

I | 敵側のロボとして描かれたデザイン

J | Iの別ポーズデザイン

| CH | WAKA



主人公の生活する飛空艇に、不思議な大木が取り付き、攻めて来る敵飛空艇と融合していくという設定に基づいてデザインされたもの。

A

World

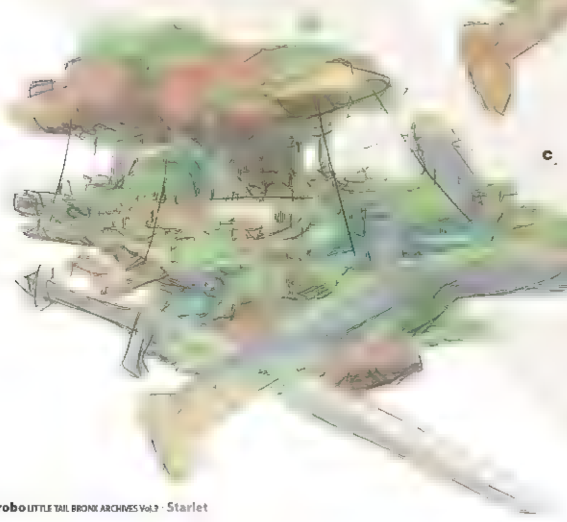
主人公たちの住む名もなき浮船村

この世界の人々は大小様々な飛空艇の上で暮らしている。中には浮島のように巨大な都市を形成しているものも存在する。この浮船村は飛空艇の上に村ができているもので、主人公たちが日々の暮らしを送っている。しかし、この飛空艇はかなり老朽化が進んでいるため、修理を行いながら、だましだまし動かしていてもう 100 年ほども飛び続けている。

B

敵飛空艇を取り込み、融合した姿を描いたラフ。大木から伸びる根が広がりながら巨大になっていく様子がうかがえる。

C

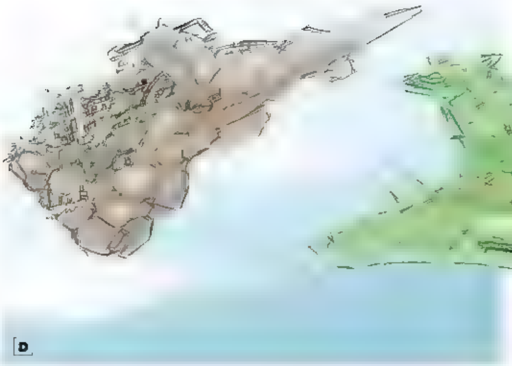


A | 主人公たちの住む浮船村デザイン

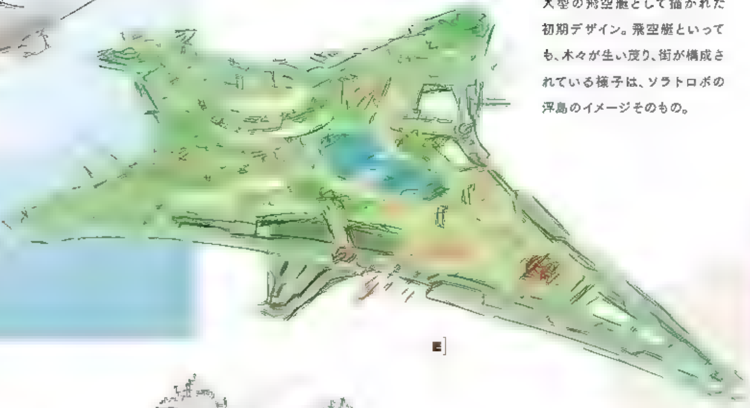
B | 敵飛空艇と融合したイメージラフ

C | Bよりもさらに巨大化したイメージラフ

| I WAKA



D



E

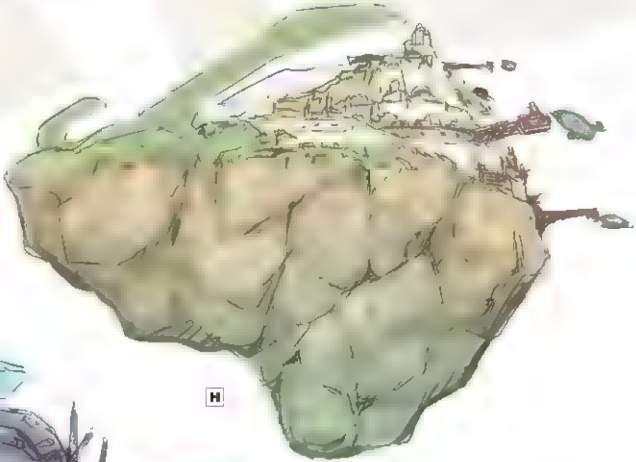
大型の飛空艇として描かれた初期デザイン。飛空艇といっても、木々が生い茂り、街が構成されている様子は、ソラトロボの浮島のイメージそのもの。

D | 浮島のような形状の飛空艇デザイン
E | 剣型の巨大飛空艇デザイン
F | Eの派生デザイン
G | 丸まった形状の浮島デザイン
H | Gのカラーデザイン
I | 古代兵器のデザインラフ
| CH , WAKA

浮島のイメージが強い巨大飛空艇のデザインラフ。アイデアのひとつとして左図のように大型の剣が植物によって隠されているなどの方向性も考えられていた。

F

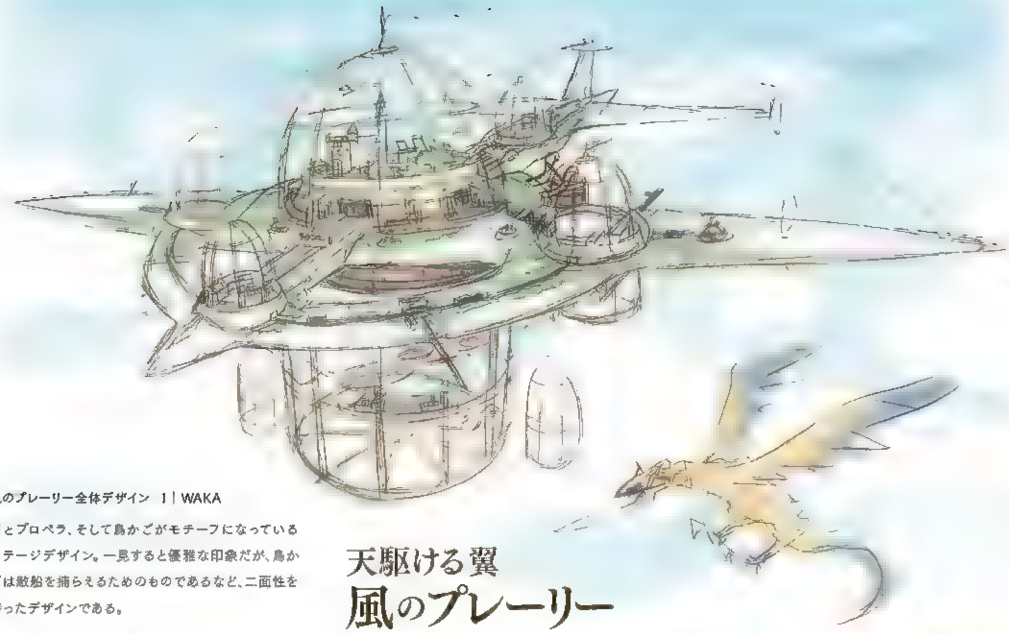
G



H

I

浮島型の飛空艇デザインの中には、隠された古代文明兵器が内包されているという設定に基づいてデザインされたものがある。浮島の岩等の部分が剥がれ落ちると左図のような様なモンスター（古代兵器）が出現し、これを相手に主人公たちが巨大なロボで応戦するという設定だった。



風のプレーリー全体デザイン　1｜WAKA

翼とプロペラ、そして鳥かごがモチーフになっているステージデザイン。一見すると優雅な印象だが、鳥かごは敵船を捕らえるためのものであるなど、二面性を持ったデザインである。

World

天駆ける翼
風のプレーリー

プレーリーと呼ばれる王都がある巨大飛空艇。
大きな翼を広げた鳥のような姿をしている。王都のまわりに街が形成されており、鳥かごのようなケージで街を守っている。電車が走っている点からも技術力の高さがうかがえる。
下部に設置された巨大な鳥かごは、海賊などを捕縛するための檻の役目をもっており、後に主人公の船もここに入れられてしまう。ちなみにこの檻に捕らえた飛空艇は、プレーリーに随伴している巨大な鳥龍の餌にされてしまう。

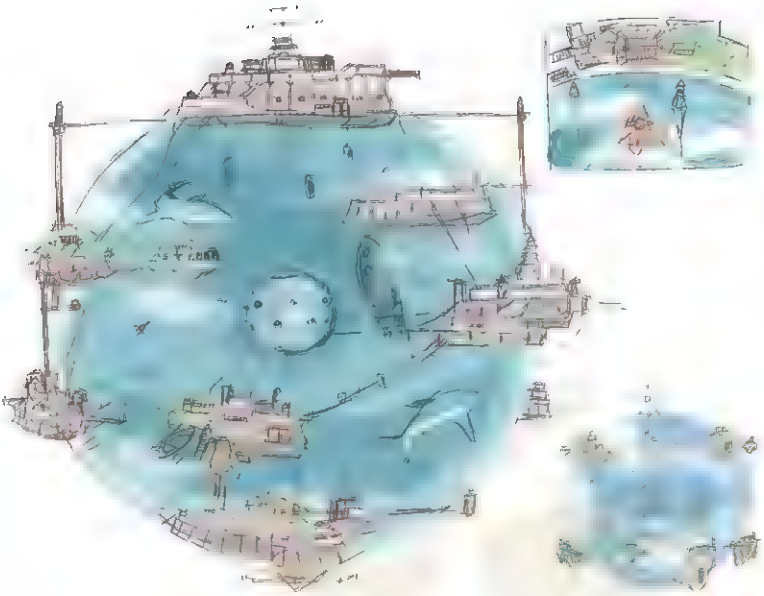
風のプレーリー別デザイン　1｜WAKA

虫の岩山
地のフェルゼン

大昔に死んだ「フェルゼンオオカブト」と呼ばれる巨大甲虫の死体を基に、内部に機械を仕込んで腕や顎が動くよう改良している。普段は岩に覆われており、甲虫の姿は、殆ど見えない。
都市の周囲にはフェルゼンに寄生していた「フェルゼンオオコガネ」が徘徊している。この虫は「フェルゼンオオカブト」が生きていた時に寄生していた虫で、今現在は、この都市のネコ達の暮らしに利用されている。「フェルゼンオオコガネ」は、鉱物の臭いを嗅ぎわける力があり、地上から採取した岩石から、鉱物の採掘をすることが可能なのだ。

地のフェルゼン｜1　WAKA

遺跡と甲虫が融合したようなイメージで描かれたステージ。ソラトロボに登場する都市「ビズラ」のように開発初期から「虫」をテーマにしたアイデアが存在していたことが分かる。



天に浮く神秘の水球
水の郷

まるで空中に浮かぶ水の玉のような都市。水の中には、巨大鯨が生息しており、不用意に水上に侵入する者を喰らう。水中の所々に過去ここに攻め込んだ海賊の船が揺れている。
都市内の移動は、水球の上をボートで移動する。水球中央に存在する特殊なコアによって水上にあるものを重力のように引き付けるため、落下の心配はない。主人公たちは、水上移動中に鯨に襲われ、コアの中心に入ってしまう。

水の郷 | WAKA

水と海をモチーフにしたステージデザイン。細部の建築物のイメージには日本らしいデザインの家屋や城が見られる。

不浄を焼き払う
火の八首大蛇

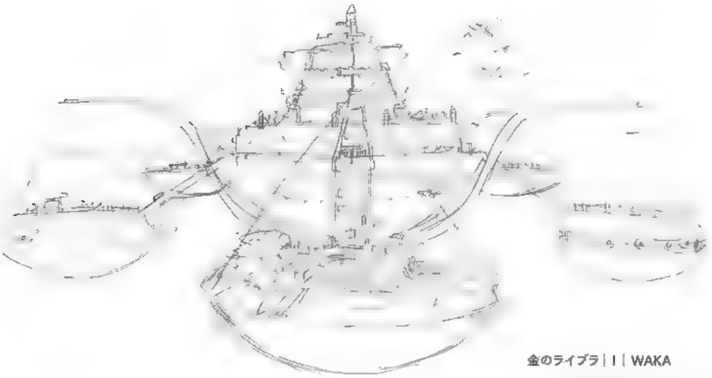
巨大な剣の形状をしている都市。
普段はこの剣のような姿で航行をしているが、戦闘になると、鞘部分に収納されている竜のような構造物が出現する。この竜たちは、口から吐く炎で敵を焼き払ったり、体を敵に巻き付かせ砕くといった戦闘行動が可能になっている。最終兵器としては、鞘に収まっている巨大な剣を竜が咥え敵を切り刻む。
竜の背中の上は通路になっており、主人公たちはバイクでこの道を疾走することとなる。

火の八首大蛇 | | WAKA

剣とそれを守護する龍たちを軸に考えられたステージデザイン。他の都市に比べ攻撃的なイメージで描かれている。

世界の裁定者
金のライブラ

天秤のような構造を持つ巨大都市。
天秤のひとつひとつが港町になっており、積荷を王都まで運ぶ電車が通っている。
王都は、貴族階級の人々が住み圧政が行われており、人間の奢りのかたまりとも言うべき場所でもある。
都市中央に螺旋状の塔が存在しているが、ここには巨大かつ強力な古代兵器が眠っている。主人公たちが旅の果てに訪れる場所。



金のライブラ | | | WAKA

天秤とバベルの塔をモチーフにしたステージデザイン。
この世界の最先端技術が集積した場所という設定でイメージがつくられている。

Prototype4

The rough character designs from "Solatorobo" gather here!
Behold the moment of their birth!

不思議な宝石で姿を変える主人公
多彩なロボアクションで織り成す
壮大な冒険が今始まる

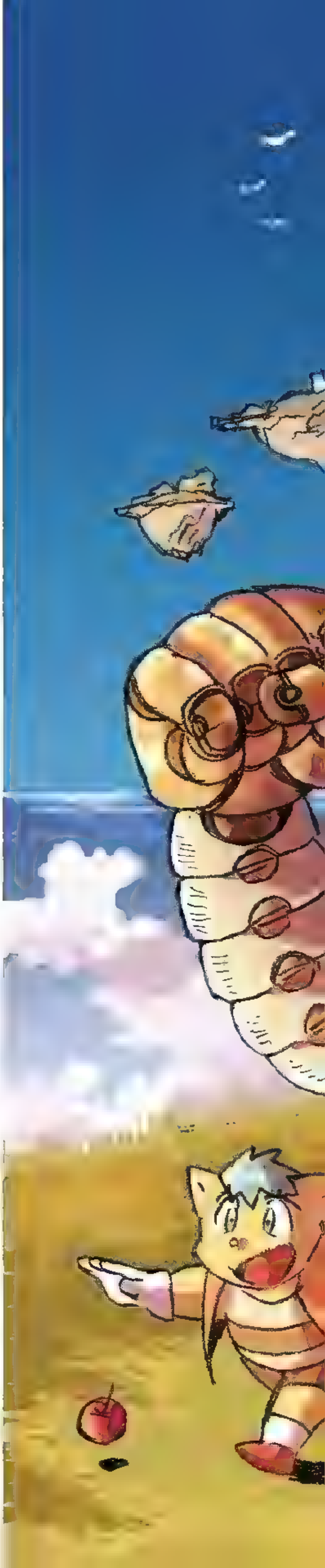
Hero
プロトタイプ4の主人公
ヒトの姿とイヌの姿の　面性を持った新主人公デザインと設定を紹介。

Character
プロトタイプ4のキャラクターたち
ヒト、イヌ、ネコの３つの種族ごとのイメージボードと設定を紹介。

Robot
プロトタイプ4のロボ
主人公が乗るロボットデザインを収録。

Robot Action
プロトタイプ4のロボアクション
主人公ロボットが繰り広げる多彩なアクションイメージを一挙公開。

World
プロトタイプ4の世界観
ソラトロボに登場する地名も登場しはじめた世界観イメージボード。



世界観イメージボード　1 | Inumaru

この開発段階では主人公やロボに乗ってネコを追いかけるイメージなど、テイルコンチェルトの雰囲気を持った世界観で考えられていたのが分かる。

Hero

主人公デザイン | CH | WAKA

青を基調にしたツナギのようなコスチュームに身を包んだ主人公デザイン。精悍な表情で銃を構える姿からは、警官のような印象を受ける。

Hero

主人公

ヒト族の少年である主人公。
特殊な力を持った宝石「ムーンクリスタル」によってイヌヒトの姿に変身できる。愛機のロボを駆って様々な事件を解決する。

ムーンクリスタルデザイン | I　WAKA

ムーンクリスタル

この世界に8個だけ存在していると伝えられる、非常に特殊な力を秘めたクリスタル。その名の通り三日月を模したような湾曲型の形状をしている。主人公がなぜこのクリスタルを所持しているかは謎である。

主人公の変身イメージ | CH | WAKA

ヒト⇔イヌヒト

主人公が所持する「ムーンクリスタル」の隠された能力を解放すると、主人公の体はヒトからイヌヒトへ、イヌヒトからヒトへ異なる二つの種族の姿に変身することができる。
この変身は体だけでなく主人公の心にも作用し、ヒトの姿の時には非常に生真面目な性格である主人公であるのに対し、イヌヒトに変身した主人公は、明るく活発な性格へと変化する。

イメージボード | I　WAKA

泣きじゃくるネコヒトの少女を優しく抱きとめる主人公の姿を描いたイメージボード。詳細な設定やストーリーは決定になっていないが、種族を越えた強い絆を感じさせる一枚だ。

キャラクターデザインイメ　シラフ　CH　WAKA

「ヒト」、「犬ヒト」、「猫ヒト」の三種族のイメージラフ。
キャラクターのバリエーションや方向性を模索するためのイラストのため、詳細な設定こそないが、存在感のある魅力的なキャラクターたちが生き生きと描かれている。

Character

ヒト

この世界に存在する種族のひとつ。おおよそ我々の知る人間そのものである。他の種族に比べ、身体能力や呪術能力は一歩譲るものの、知識への探求は特筆すべき点がある。専門的な科学者も多く、世界の根幹とも言うべき「クリスタル」の研究にも挑むほどだ。また、軍隊のような組織力にも優れる。

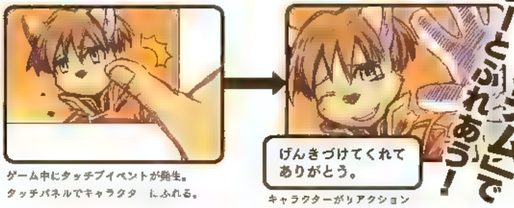
ヒトのイメージラフ | CH . WAKA

ヒトの方向性模索デザイン。貴族、軍人、研究者など様々なスタイルで描かれている。

幻のタッチブシステムとは?

この開発段階で考えられていたシステムが下図の「タッチブシステム」。この「タッチブイベント」が発生すると、DS本体の下画面にキャラクターが表示される。そのキャラクターにタッチする事によってイベントキャラクターに変化が現れる。この「タッチブシステム」により画面の向こうのキャラクター達に触れるような感覚が持て、感情移入をしやすくするためのシステムとして考えられた。

「タッチブシステム」でキャラクターとふれあう!



ゲーム中にタッチブイベントが発生。
タッチパネルでキャラクタ　にふれる。

キャラクターがリアクション

犬ヒトのイメージラフ | CH | WAKA

犬ヒトのイメージを描いた設定画。犬らしい遠吠えや、忠義をつくす気質などが盛り込まれている。

犬ヒト

この世界に住む犬型の種族。個人差はあるものの基本的に力、体力に優れる者が多い。また、機械の操縦技術にも長けており、この世界に存在するロボは犬ヒトでなければ扱えないことがほとんど。

犬ヒト設定ラフ　CH　WAKA

犬ヒトのキャラクターデザイン案。体型も含めて実に様々。

猫ヒトのイメージラフ　CH　WAKA

猫ヒトの設定画。剣術や呪術など特殊な能力を感じるイラストが多いが、猫らしい仕草が随処に見られる。

猫ヒト

この世界に住む猫型の種族。個人差はあるものの小柄、華奢で素早い動きが得意。猫ヒトにはシャーマニックな考え方をする者も多く、そのためか呪術の扱いに優れた種族と言われる。

コネコのアクション｜CH｜WAKA

テイルコンチェルト、ソラトロボに登場しているコネコがこの開発段階で本格的に描かれている。とにかく賑やかに動き回る様子が可愛らしい。

Robot

主人公の愛機

主人公が搭乗するロボット。この世界では、ロボットの操縦は犬ヒトでなければならないため、主人公はムーンクリスタルで犬ヒトに変身し、ロボットの操縦を行う。

主人公ロボットデザイン　CH　WAKA

丸みを帯びた形状の胴体と長い腕が特徴的なフォルム。カラーリングは、テイルコンチェルトに登場したポリスロボに印象が近い。

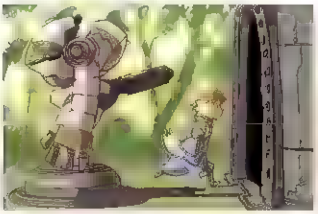
主人公ロボットイメージボード　CH　WAKA

主人公ロボットデザイン　CH　WAKA

主人公ロボットの別ポーズデザイン。
形状のバランスはソラトロボのダハーカのものに近づいている。

ロボットを降りてからのアクションイメージラフ｜I　Inumaru

ソラトロボのゲーム中でも頻繁に登場する「ロボットを降りてからのアクション」。この段階から明確に遊びの要素として考えられている。



タッチオーブシステムイメージラフ　I｜WAKA

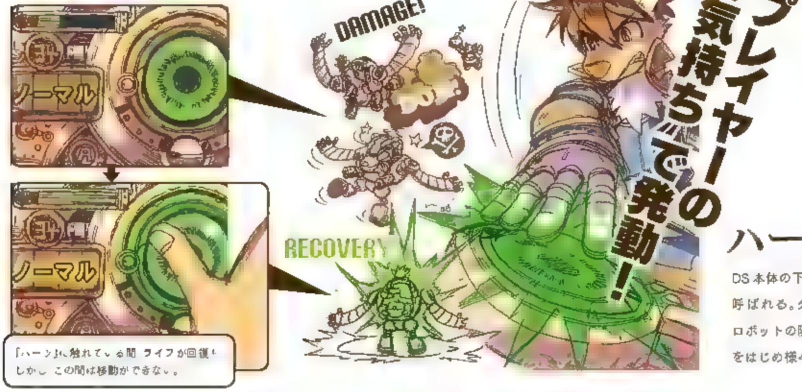
画面に表示されたものに直接触れることで、操作の楽しみを向上する目的で考案されたアイデア。下図のように小さいロボットでありながら、豪快なアクションが可能になるシステムとして描かれている。

タッチオーブシステム

捜索画面や戦闘に入ると、移動用マップがコックピット表示へと切り替わり、画面には、「クリスタルオーブ」が表示される。
タッチパネルを使い、「クリスタルオーブ」を親指でタッチするとオーブの色が変化し、ロボットのパワー出力が急激に向上！ 通常では考えられない豪快なアクションが可能になる。

ハーツシステムイメージラフ｜I｜WAKA

上図のタッチオーブシステムの可変アイデア。こちらも画面に触れる直感的な操作感を楽しめるようなシステムとして考えられた。



プレイヤーダメージをうけても。

「ハーツ」に触れている間 ライフが回復！
しかし この間は移動ができない。

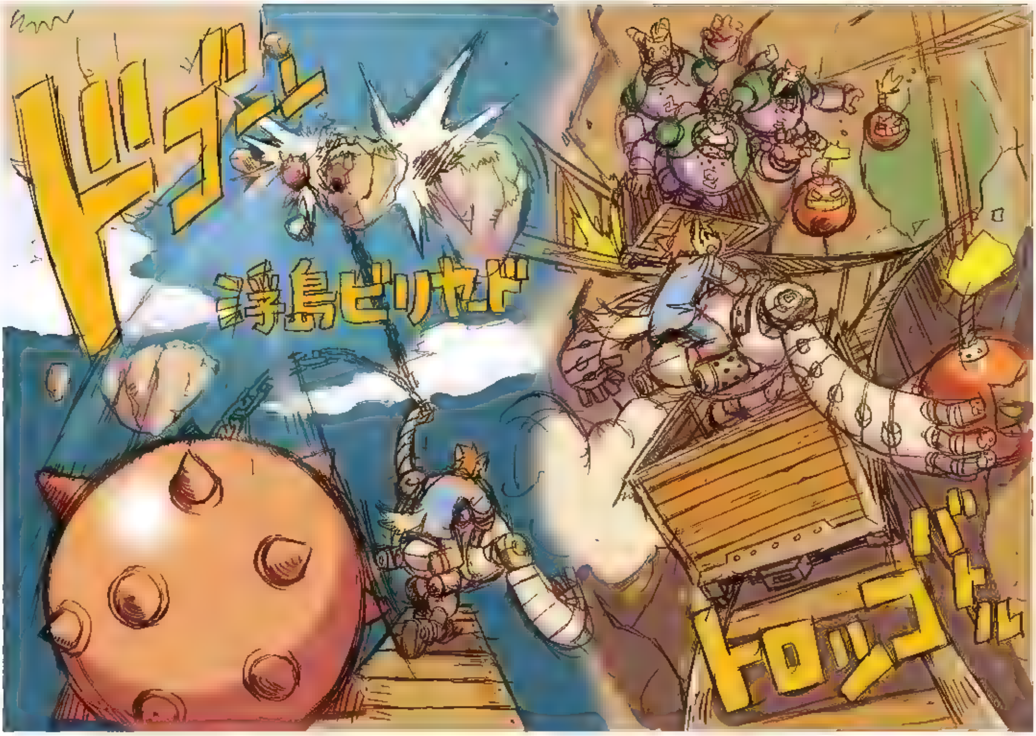
ハーツシステム

DS本体の下画面に表示された緑色の玉は「ハーツ」と呼ばれる。タッチスクリーンに触れる事によってロボットの隠された能力が発動可能。能力は急速回復をはじめ様々な種類が存在する。

Robot Action

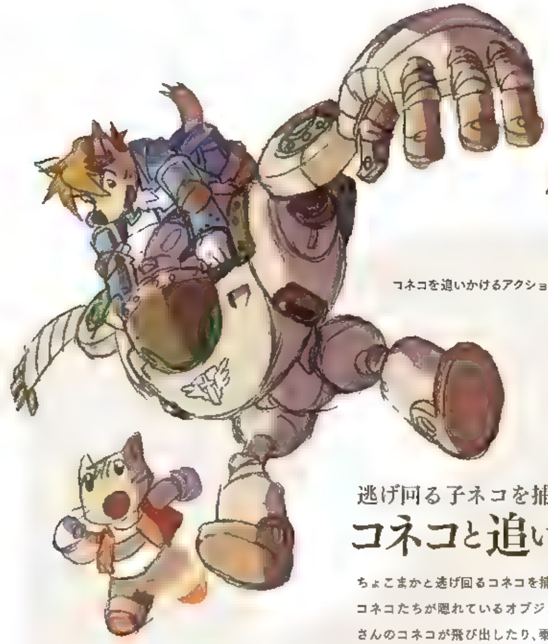
ロボットアクションイメージボード ｜｜ WAKA

主人公のロボットが行う多彩なアクションアイデアを描いたイメージボード。ミサイルキャッチや戦艦つりなど実際にソラトロボに採用されたものも見られる。



ロボットアクションイメージボード | I　WAKA　巨大な鉄球を利用し、浮島同士をぶつけ合わせる豪快なアクションと、テイルコンチェルトからの伝統とも言うべきトロッコアクションが描かれたイメージボード。

ロボットアクションイメージボード | I　WAKA　ロボットの腕をチェンジすることで、様々なステージシチュエーションに対応するロボットの様子を描いたイメージボード。後のダハーカのフライヤーモードなどもここから突き詰められていくこととなる。

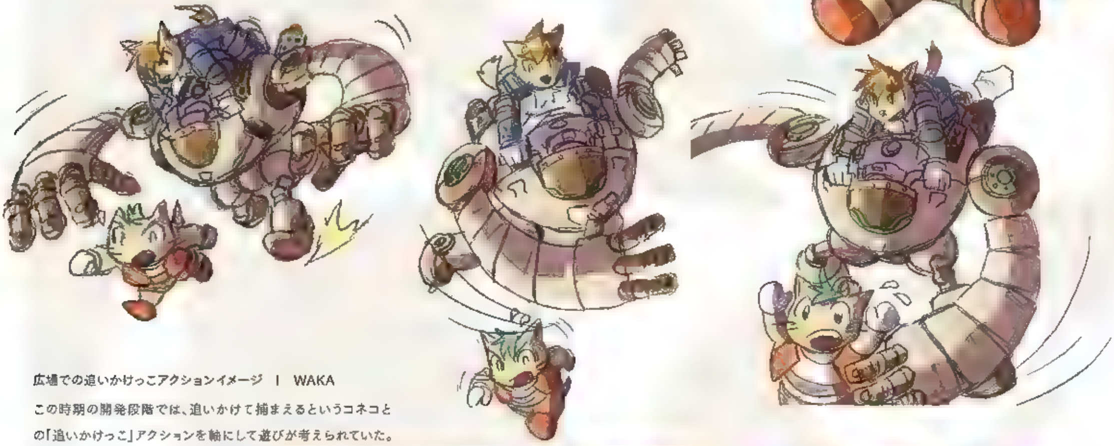


コネコを追いかけるアクションイメージ | WAKA

逃げ回る子ネコを捕まえる!

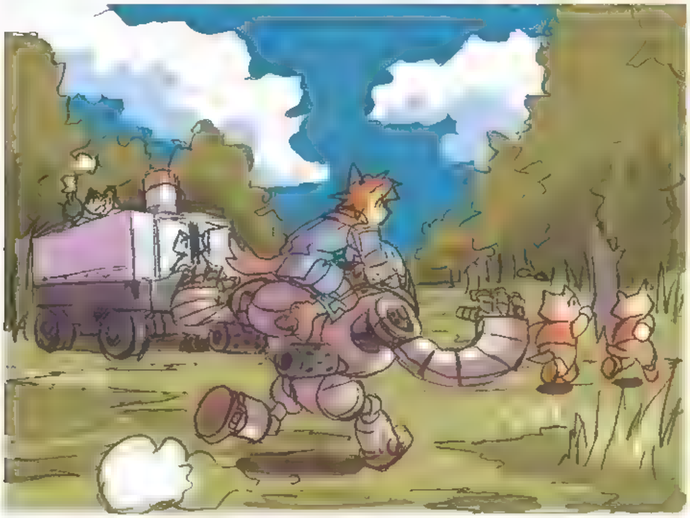
コネコと追いかけっこ

ちょこまかと逃げ回るコネコを捕まえるアクション。コネコたちが隠れているオブジェクトをたたくと、中からたくさんのコネコが飛び出したり、乗物に乗ったコネコを追いかけるなど、様々なアクションが想定されている。



広場での追いかけっこアクションイメージ | WAKA

この時期の開発段階では、追いかけて捕まえるというコネコとの「追いかけっこ」アクションを軸にして遊びが考えられていた。



隠れたコネコを発見！

コネコとかくれんぼ

室内に隠れているコネコを探して捕まえるアクションイメージ。家具などをたたくと、中から子ネコが出てくる事も・・・。段差のある高い場所にいるコネコを追いかけて壁をよじ登るアクションなど、本格的な鬼ごっこが楽しめる。

A 室内に隠れたコネコをさがす様子

B 家具を持ち上げるイメージラフ

C 家具を投げるイメージラフ

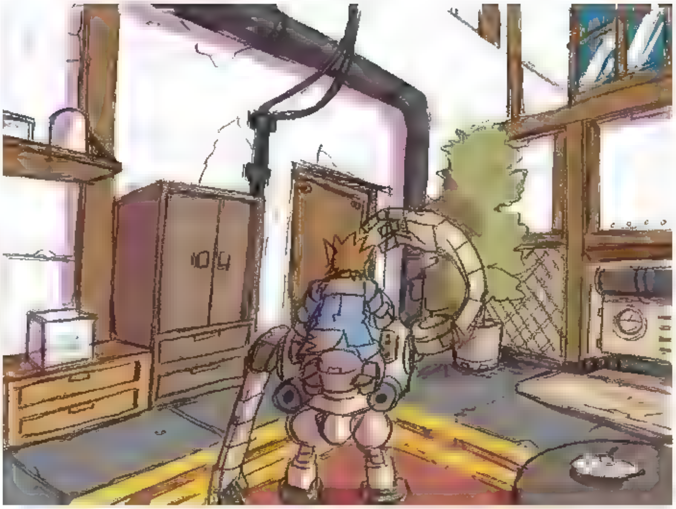
D 家具をたたいてコネコを見つけるアクション

E 木を揺らしてコネコを見つけるアクション

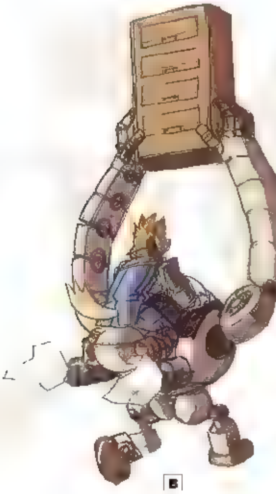
F 壁につかまって移動するアクション

G Fのアクションを使ったイメージラフ

I | WAKA



A



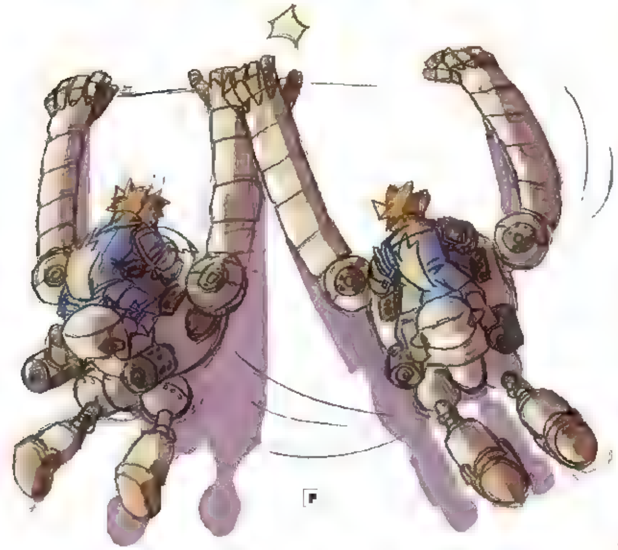
B

C

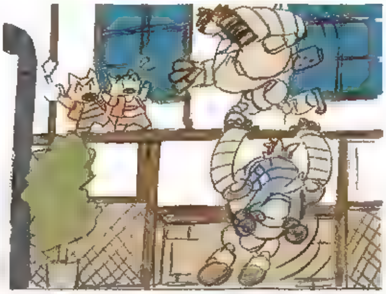
D

コネコをさがす→コネコを追いかける→捕まえるまでの遊びのバリエーションがイメージされている。

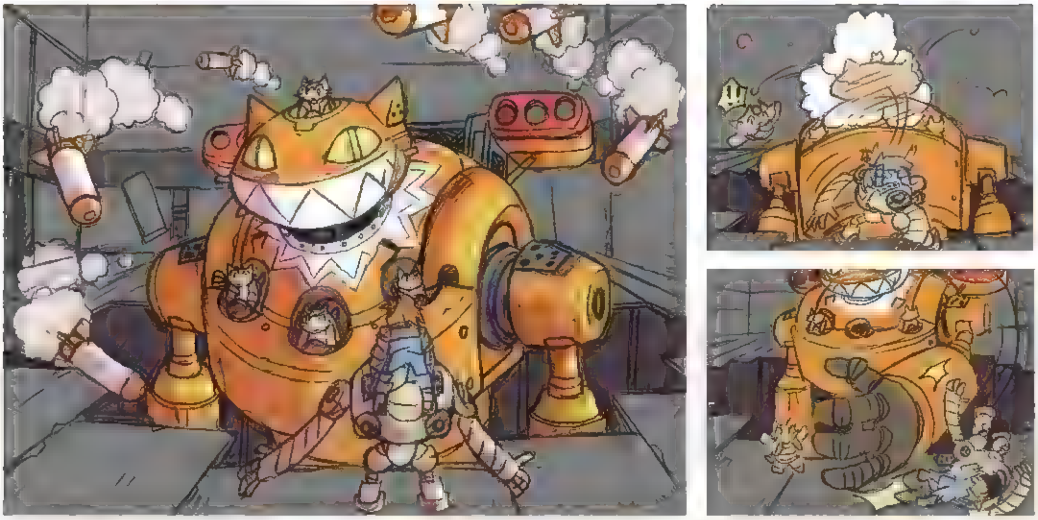
E



F

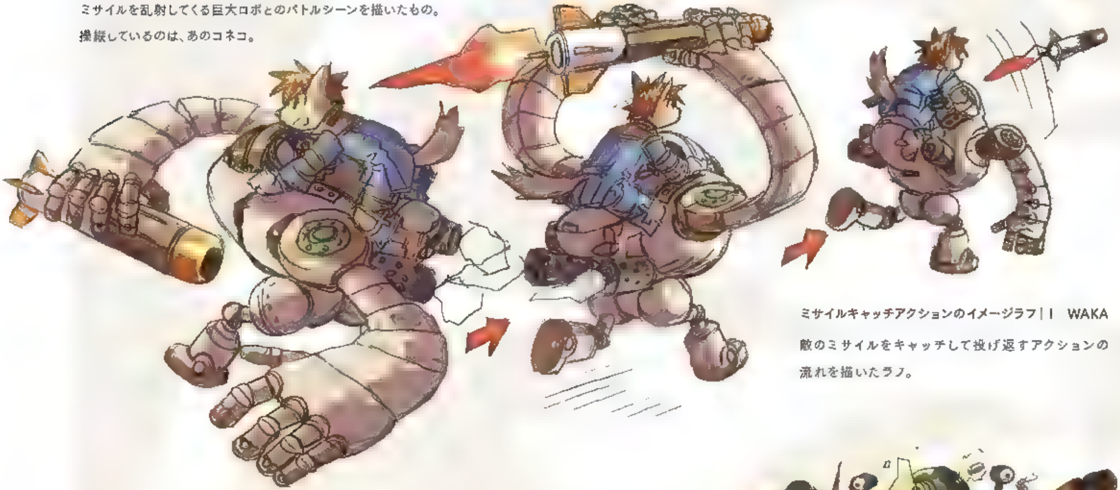


G



ボスバトルのイメージボード | WAKA

ミサイルを乱射してくる巨大ロボとのバトルシーンを描いたもの。
操縦しているのは、あのコネコ。

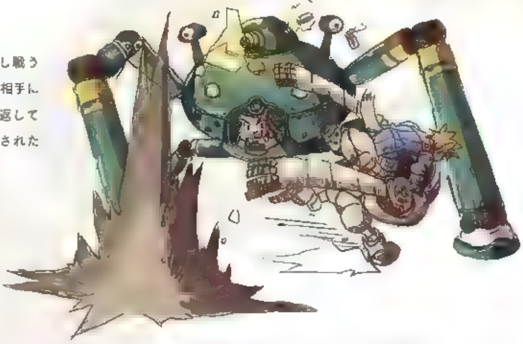


ミサイルキャッチアクションのイメージラフ | WAKA

敵のミサイルをキャッチして投げ返すアクションの流れを描いたラフ。

キャッチアクション！ ミサイルを投げ返す

キャッチアクションで敵のミサイルを利用し戦うアクション。ミサイルを乱射する敵大型ロボを相手にする場合は、敵のミサイルをキャッチ！投げ返してコックピットにいる敵を吹き飛ばす。投げ出されたコネコを捕まえてロボを無力化する。

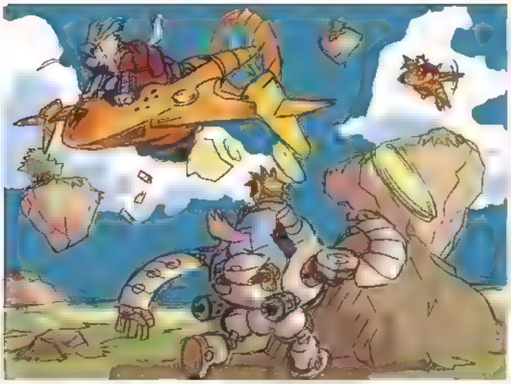


緊急回避のアクションイメージ | WAKA

弾丸を跳ね返すアクションイメージ | WAKA

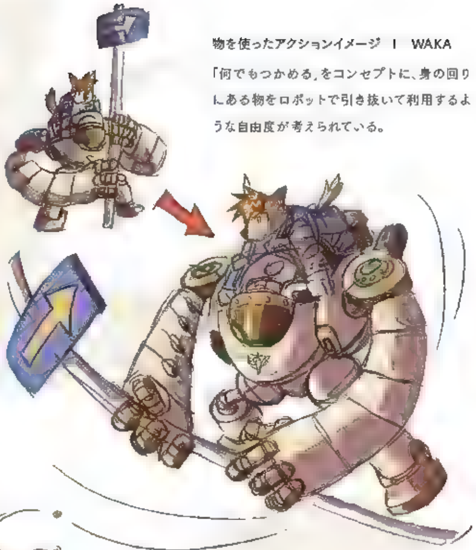
敵の猛攻を華麗にさばく！ 避ける！跳ね返す！

敵の攻撃に対して、ガードするばかりでなく、腕を回転させながら敵の発射してきた弾丸を跳ね返したり、任意の方向に飛び込み、回避行動を行う防御アクションも多彩。



空中からの敵とのバトルシーン | WAKA

飛空艇タイプの敵とのバトルイメージボード。通常では射程が届かないので、主人公は身の回りの物を利用して戦う。



物を使ったアクションイメージ | WAKA

「何でもつかめる」をコンセプトに、身の回りにある物をロボットで引き抜いて利用するような自由度が考えられている。

ありとあらゆる物を活用！

何でも使って戦う

主人公のロボットは基本的に武器を持たない。その代わり強靭な両腕を使い、ありとあらゆるものを「つかんで投げる」ことができる。身の回りにある物が主人公を助ける重要な武器にもなるのだ。

バクダンを使ったアクションイメージ | I , WAKA

一定時間が過ぎると爆発してしまうバクダンを使ったアクション。爆発する前に投げ返さなければ逆にダメージを受ける。

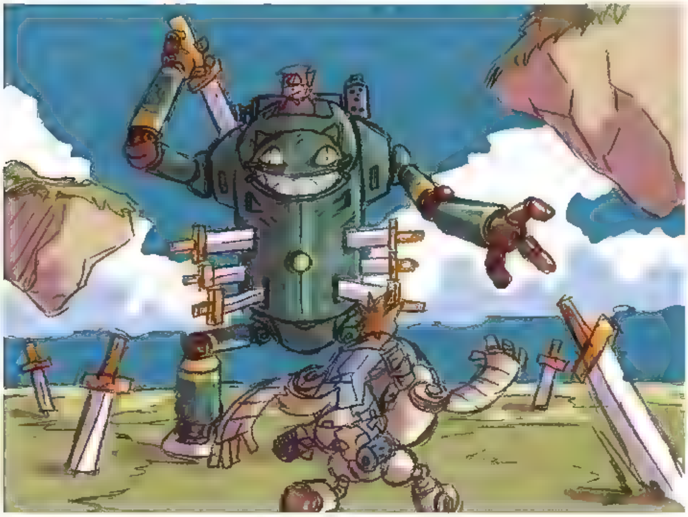
相手の武器を利用！

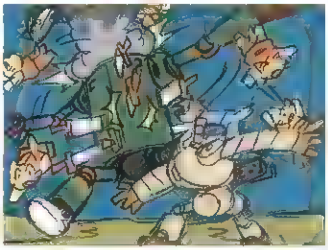
抜いた剣を突き刺す

ボスロボットが投げてくる剣を利用して敵を倒すアクション。地面に刺さった剣を引っこ抜き、投げる。ボスロボットのウィークポイントに剣が一定数以上刺さると、ロボットの首が飛び、操縦していたコネコが飛び出してくる。

ボスバトルのイメージボード | I | WAKA

無数の剣を使って攻撃してくるボスバトルのイメージラフ。間合いの取り方と素早い動きが求められる。

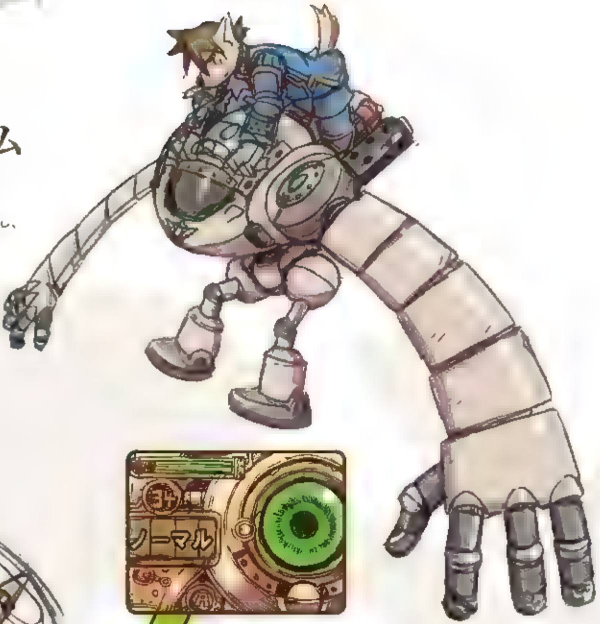




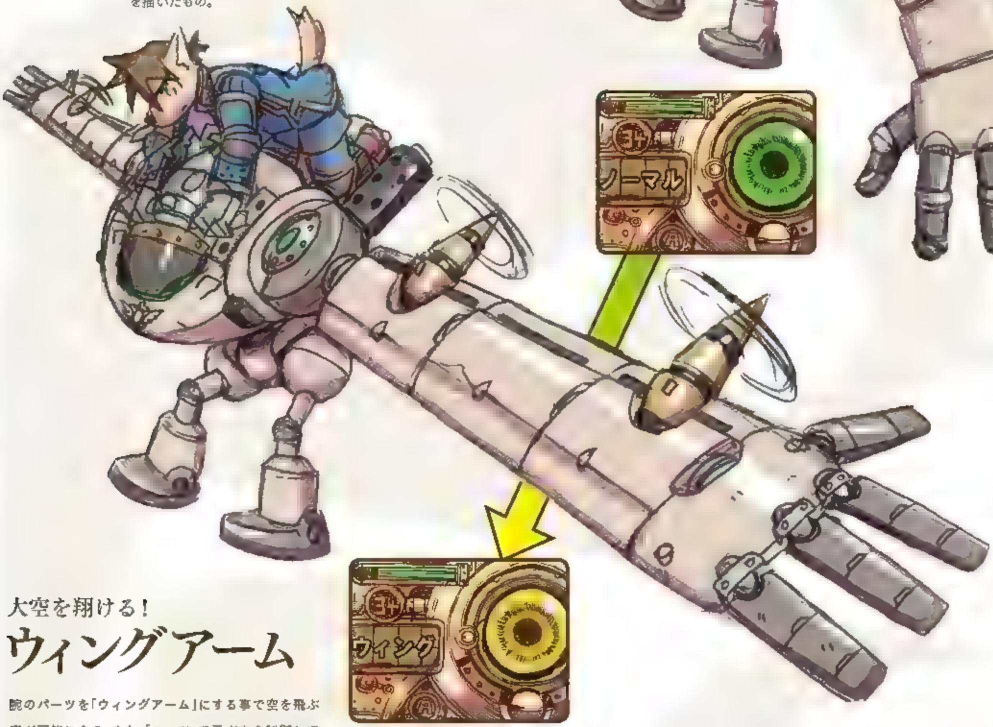
カスタムパーツを制御！

アームチェンジシステム

主人公のロボットの「アーム」は、様々なパーツに付け替えることができる。
海や空など、シチュエーションに応じて、ロボットの腕を別の「アーム」に変更し、あらゆる場面で活動できる。そして、そのパワー制御は「ハーツ」で行う。



ウィングアームへのチェンジイメージ　CH　WAKA
飛行機能を有するウィングアームにチェンジする流れを描いたもの。



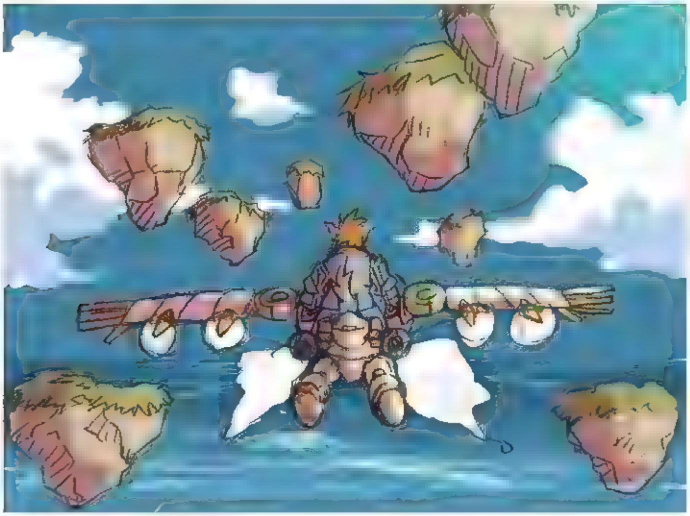
「ハーツ」の色が変わり、表示が「ウィング」に切り替わります。

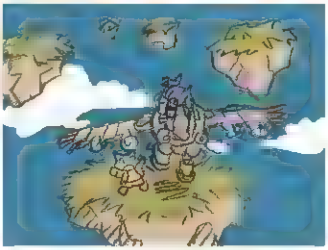
大空を翔ける！

ウィングアーム

腕のパーツを「ウィングアーム」にする事で空を飛ぶ事が可能になる。また、「ハーツ」で飛ぶ力を制御しており、「ハーツ」にタッチする事でブーストがかかり、目の前にある障害物を緊急回避することもできる。

ウィングアームでの操作イメージボード　| | WAKA
ソラトロボに登場するダハーカフライヤーモードのイメージとほぼ同じスタイルで描かれているのが分かる。

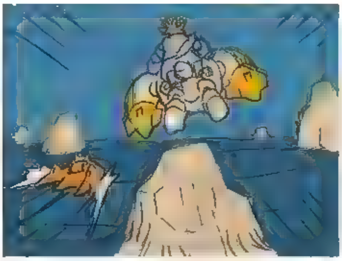


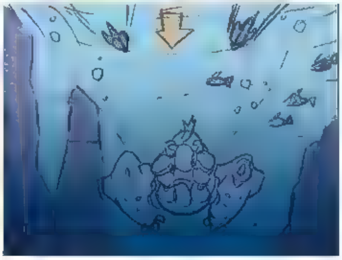


水上を疾走する爽快感！

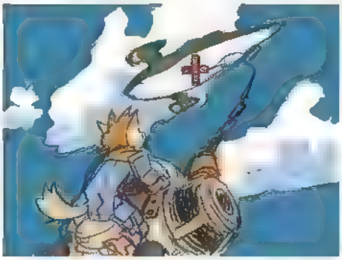
フロートアーム

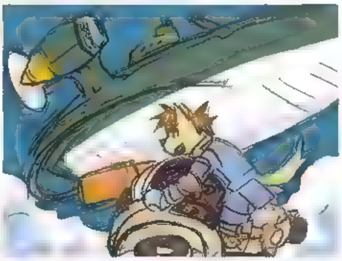
海には小島群があるため、よく船が遭難してしまう。小島をすり抜けて遭難したコネコたちを救助する場合などに有効な「アーム」。
しかし、海には危険な生物も多数生息しているため、それらを回避できるだけの敏捷性も備えている。
この「アーム」で基本的に水上を移動する事が可能で、「ハーツ」にタッチする事でブーストがかかり、障害物を飛び越えるなどのアクションもできる。
また、「ハーツ」を使用してのブースト状態を利用して一瞬で潜水することも可能。





フロートアームでの操作イメージボード
|| WAKA, Inumaru
水上での操作イメージ。ソラトロボには、海のシチュエーションが登場しないので、水上、水中を自在に動き回る様子は新鮮に感じられる。





フィッシャーアームでの操作イメージボード
|| WAKA, Inumaru
ソラトロボに登場する「戦艦つり」の基となったイメージボード。ここでは、戦艦ヤドカリ」ではなく直接戦艦に銛を打ち込んで釣り上げるイメージで描かれている。

「アーム」で戦艦を「釣る」！

フィッシャーアーム

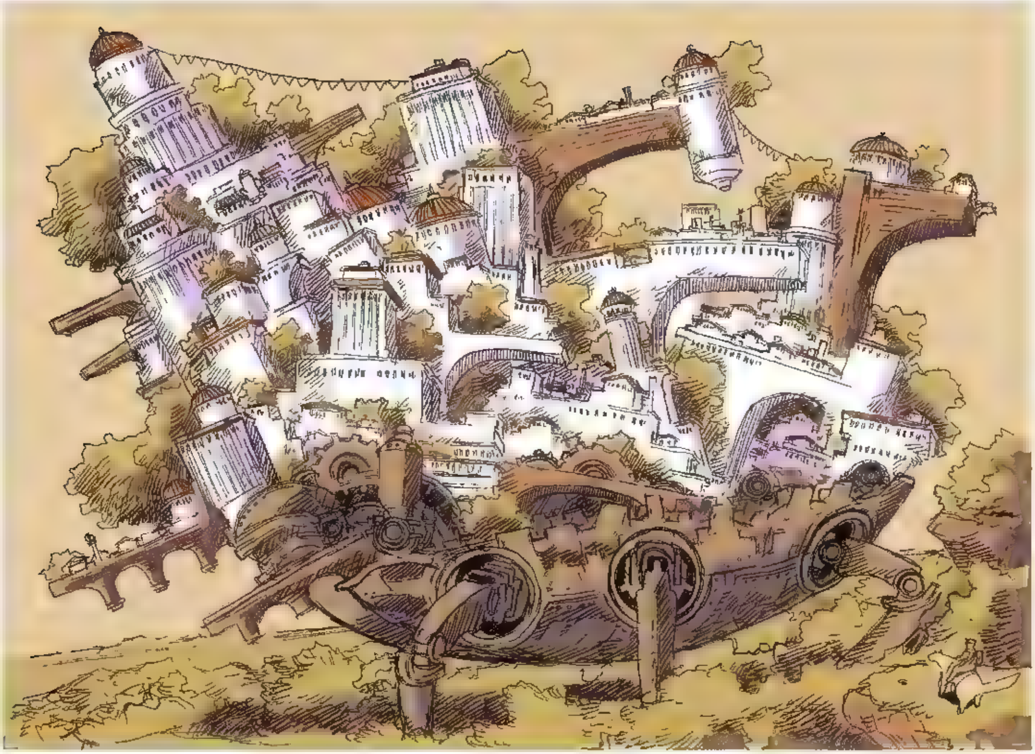
巨大な戦艦を引っ張り上げられるほどのパワーを持った「アーム」。
これを使用して、海賊船の通り道になっている廃港で桟橋から、やってくる海賊船を狙う。戦艦に銛を打ち込んで引っ張り、戦艦を引き寄せてから釣り上げる。戦艦に銛を打ち込んでいる間は、移動することはできない。引っ張り上げる際に力が強すぎると綱自体が切れてしまう。引っ張る力の制御は「ハーツ」で行う。

World

世界観イメージボード | Inumaru

この開発段階で制作されたキービジュアル。

浮島の見えるぬくもりのある風景は、ソロトロボの世界観へと引き継がれていった。



巨大メカイメージボード

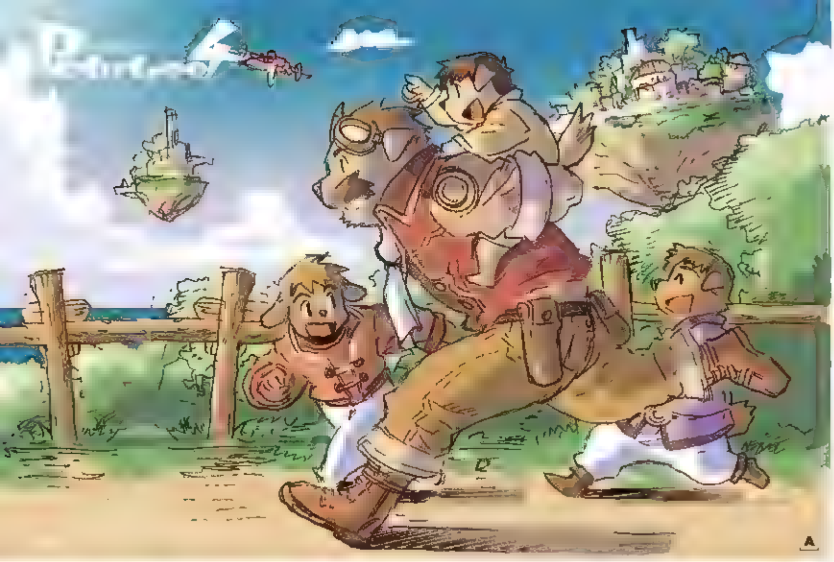
| I　Inumaru

機械文明の発達した世界のため、想像を絶するほど巨大な機械も多数存在しているという設定で描かれたもの。ここでは都市自体が動くロボットのように表現されている。

戦争の跡イメージボード

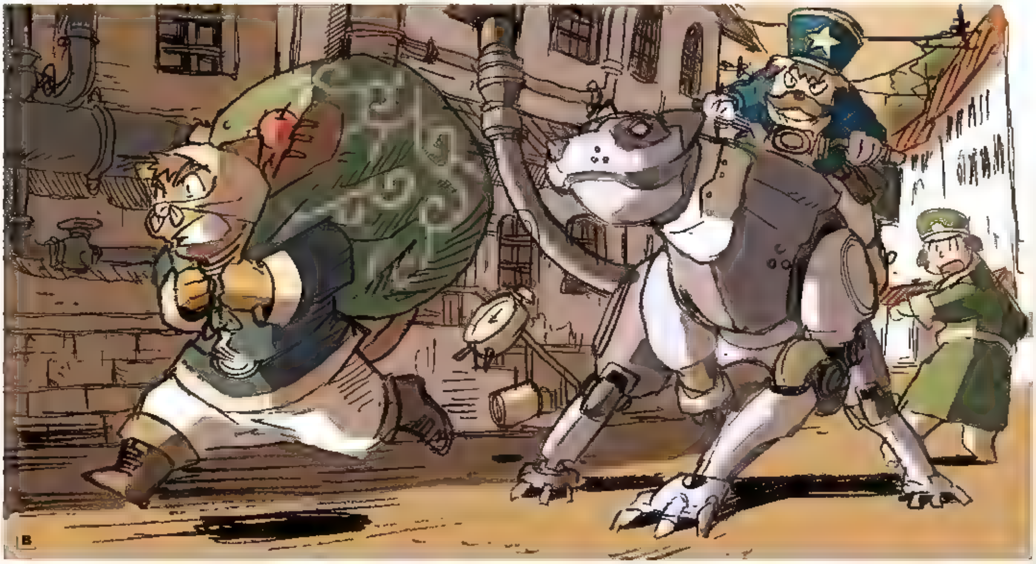
| I　Inumaru

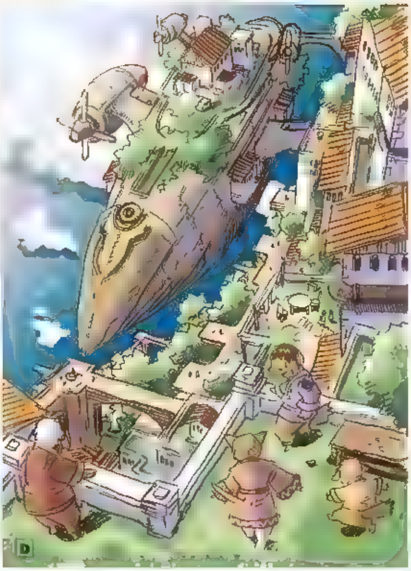
この時点の開発段階の世界観でも過去に大きな戦争が行われ、その傷跡が各地に残っている。ここでは朽ちた巨大なロボット兵器が街の一部になっている様子が描かれている。



World

この世界で暮らす人々の生活のワンシーンを描いたイメージボード。浮島の自然と蒸気機関を利用した文明が調和した世界。どこか懐かしさを感じさせるような優しい雰囲気が印象的だ。





この世界は「犬ヒト」、「猫ヒト」そして「ヒト」の異なる3つの種族が暮らす世界。「ヒト」のほとんどが貴族などの特権階級にあり、国を支配する立場にある。すべてが平等とは言えない悲しい事実も存在しているのがイメージボードからも伝わる。

P94

A 浮島での生活イメージ

B ロボット犬で泥棒を追うシーン

C 街中の日常シーン

D 浮島での生活イメージ

P95

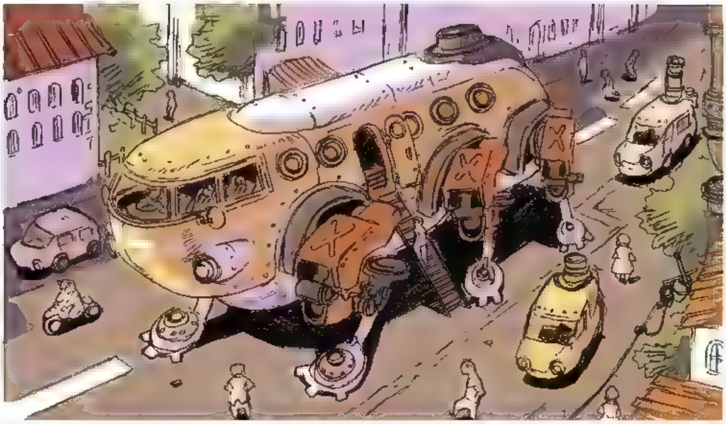
E 貴族階級の人々のイメージ

F 特権階級と平民の日々のワンシーン

G 下層区の人々の様子

H 父との別れを惜しむ子どものワンシーン

| | Inumaru



A

世界観の方向性を模索しながら描かれたイメージボード。
生物も機械も非常にユニークな形状で表現されている。

World

A 六本足のついた大型バスのある風景

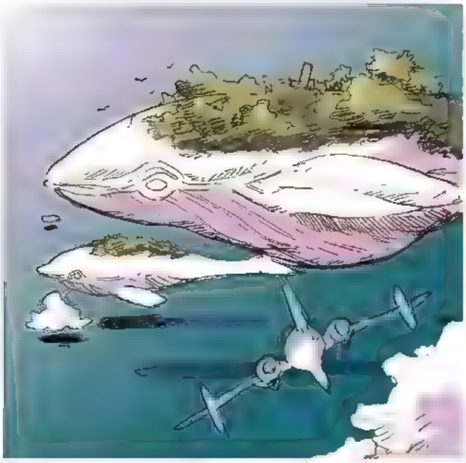
B 巨大な飛行生物のイメージラフ

C 海賊の戦闘シーンイメージラフ

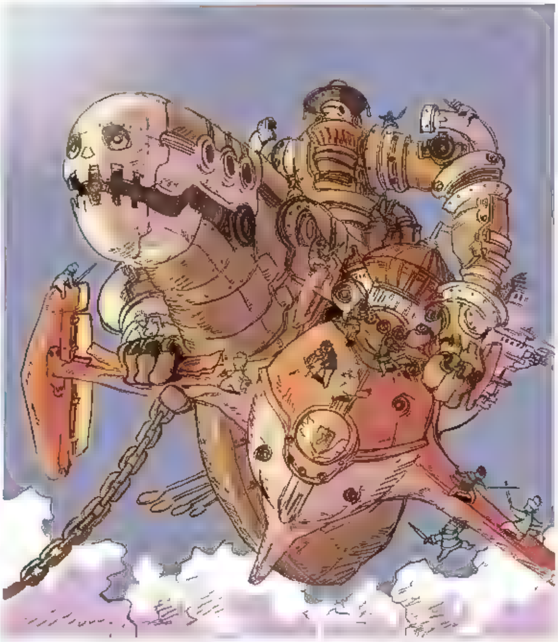
D 鉱物の採掘イメージラフ

E 鉱物からエネルギーを抽出しているシーン

I | Inumaru

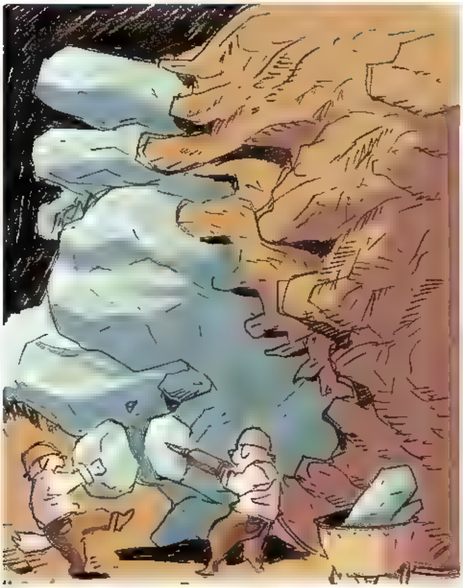


B

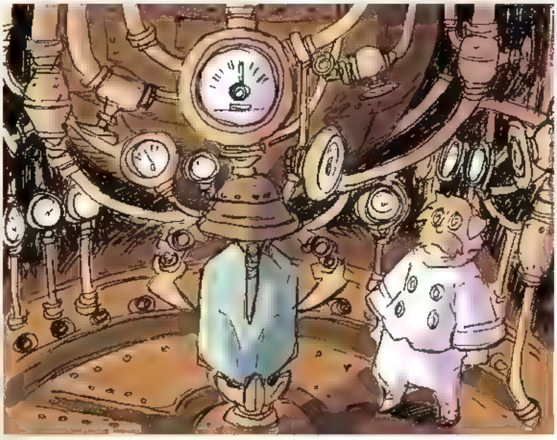


C

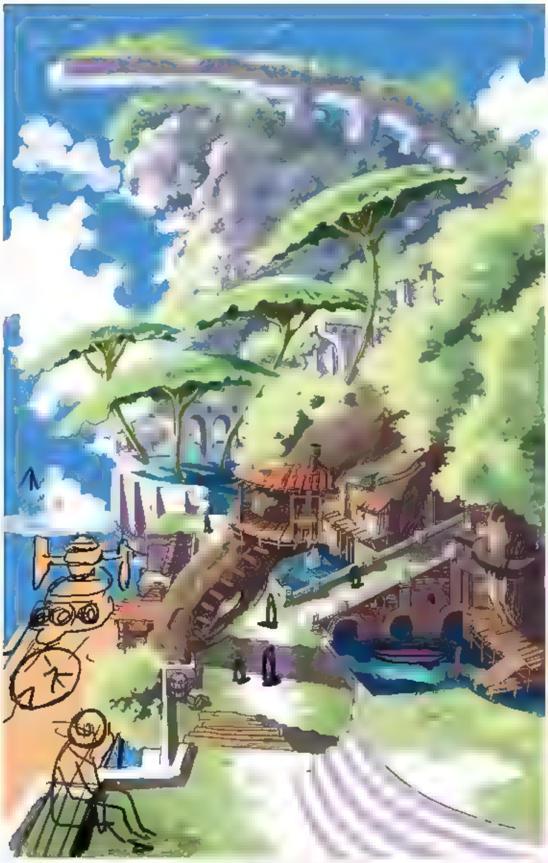
後に「クリステル」と名付けられる特殊な鉱物の採掘と研究イメージラフ。
まだ設定が確定していないため、宝石のような鉱物として描かれている。



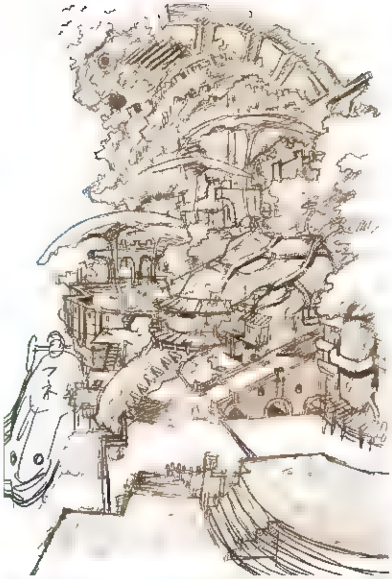
D



E

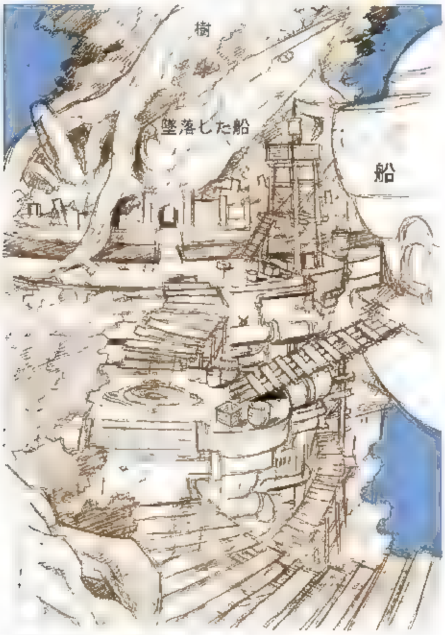


エアデール初期イメージボード | I | Inumaru

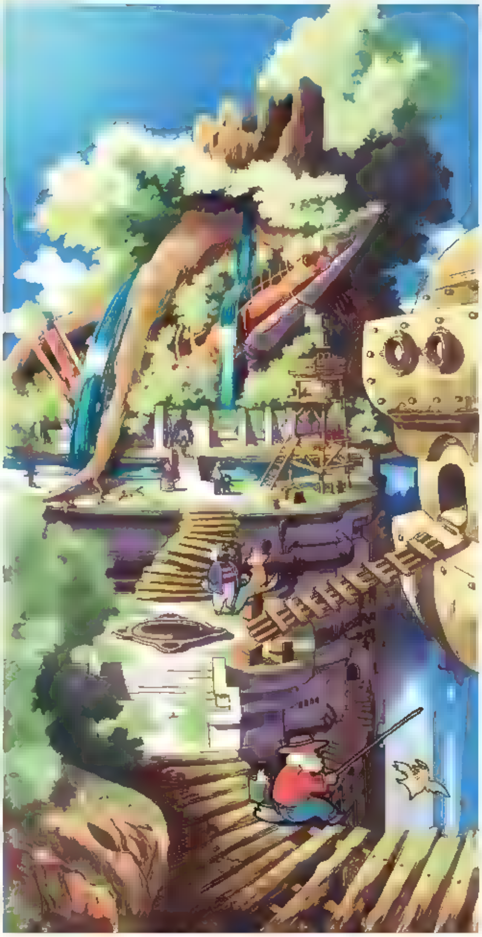


エアデール初期イメージラフ | I | Inumaru

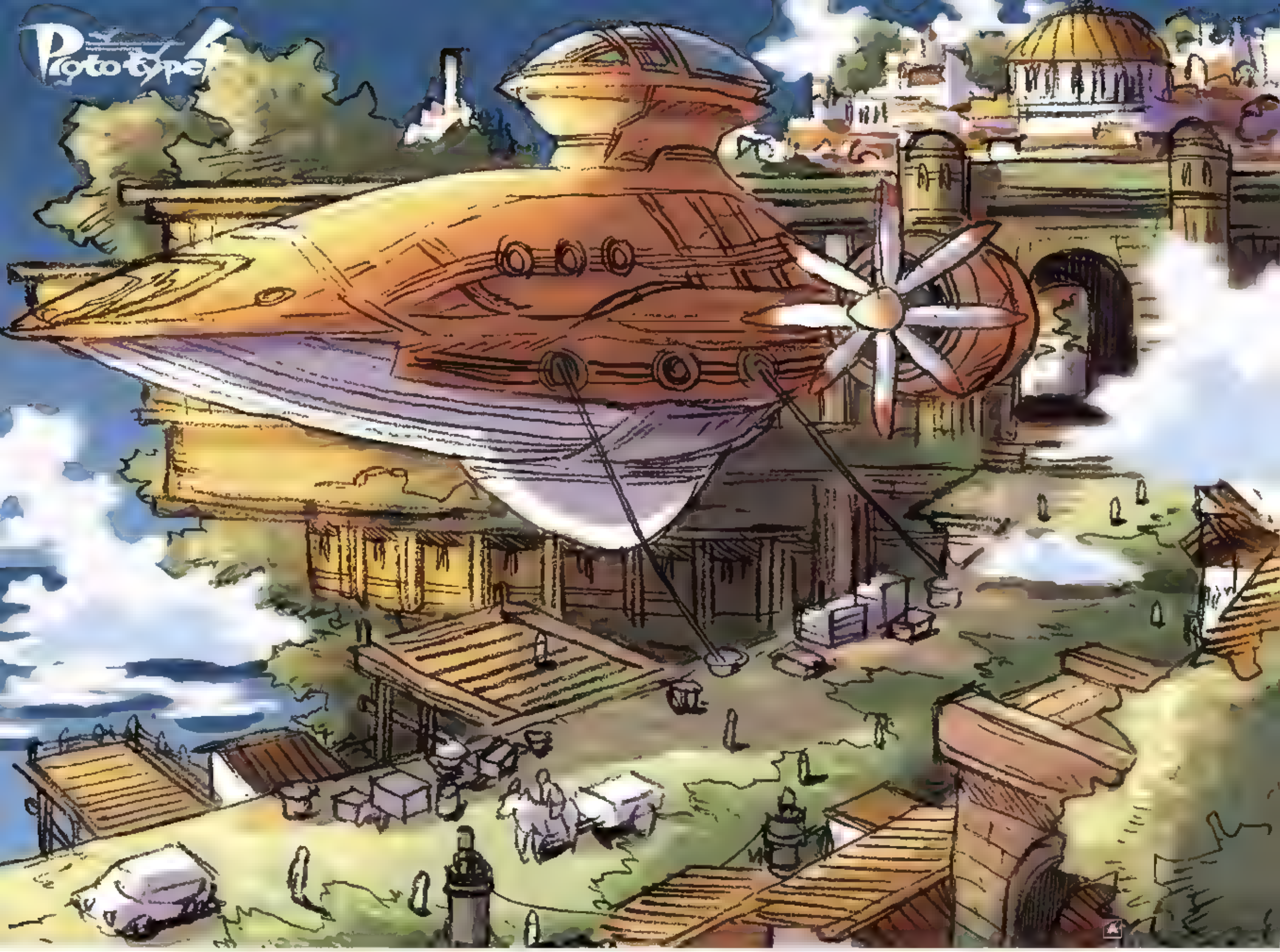
ここに掲載されたのは開発初期に描かれたエアデールのイメージボード。
ソラトロボに登場するエアデールと比べて緑の割合が多く自然を尊重した暮らしが描かれている。

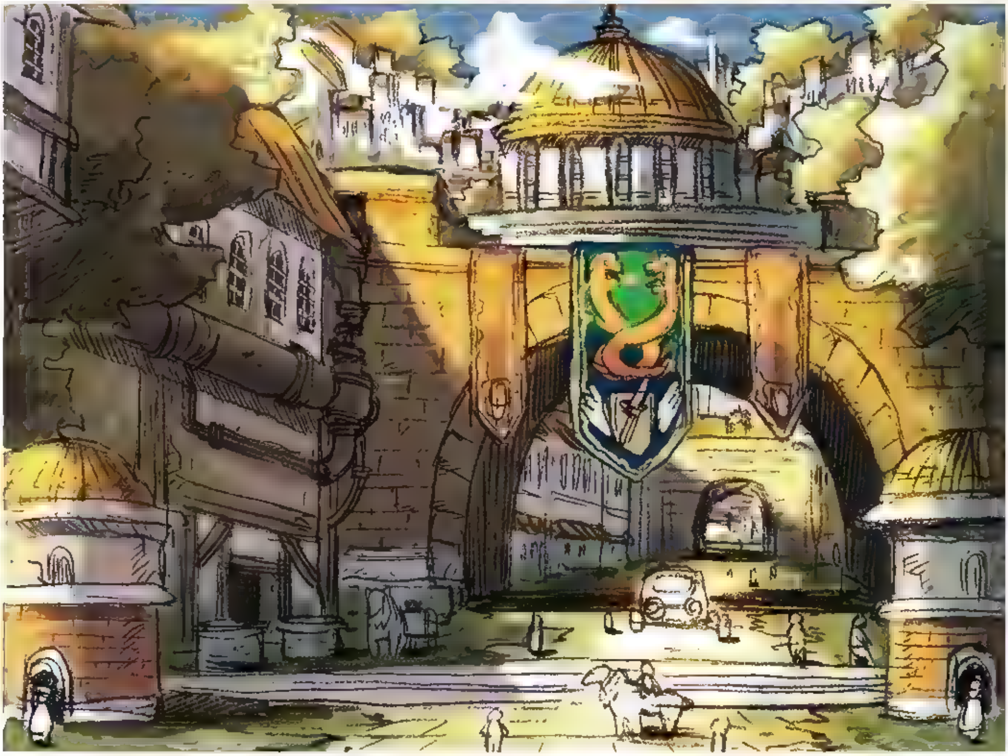


エアデール初期イメージラフ | I | Inumaru



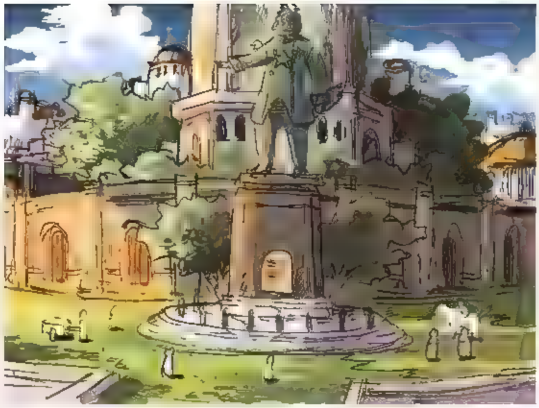
エアデール初期イメージボード | I | Inumaru





B

World



C

P98とP99に掲載されているのは開発初期に描かれたファラオのイメージボード。多くの人々が暮らす賑やかな街の様子はファラオのイメージそのもの。公園には巨大な像が配置されているイメージで描かれているが、後にゲームに登場するファラオにも巨大なイヌヒト人形が登場している。

P98

A 初期ファラオ港イメージボード

B 初期ファラオの入口付近のイメージボード

I | Inumaru

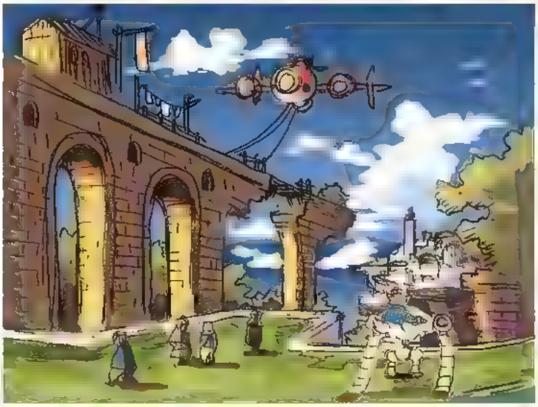
P99

C 初期ファラオの公園イメージボード

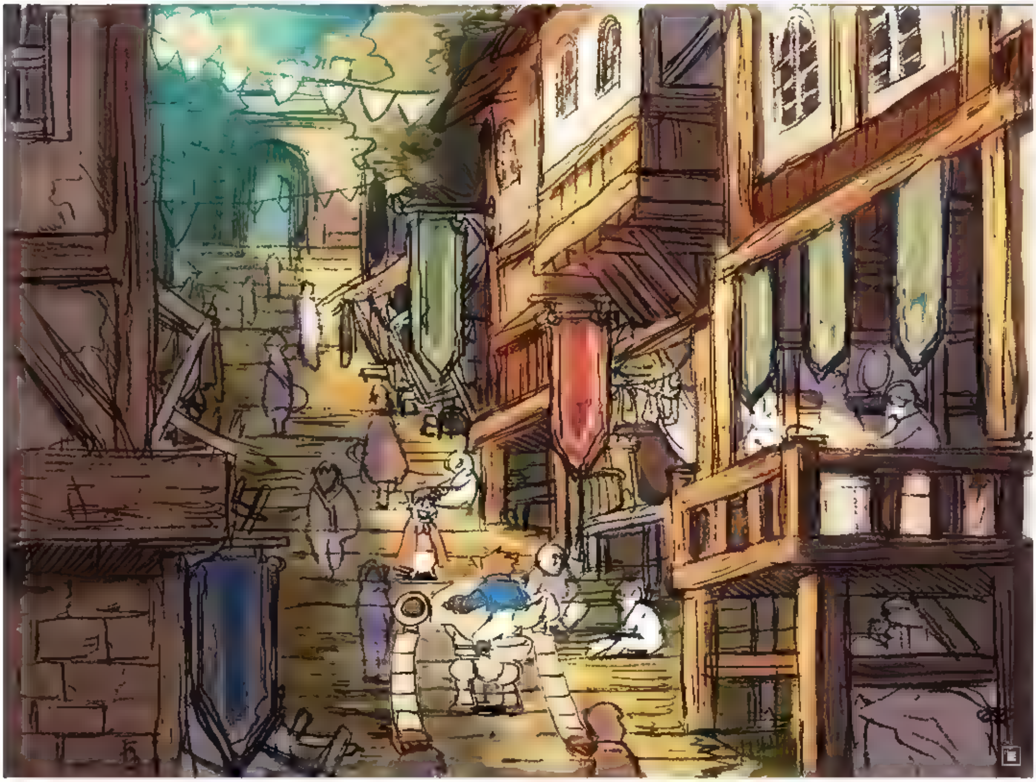
D 初期ファラオの風景イメージボード

E 初期ファラオの街中の風景イメージボード

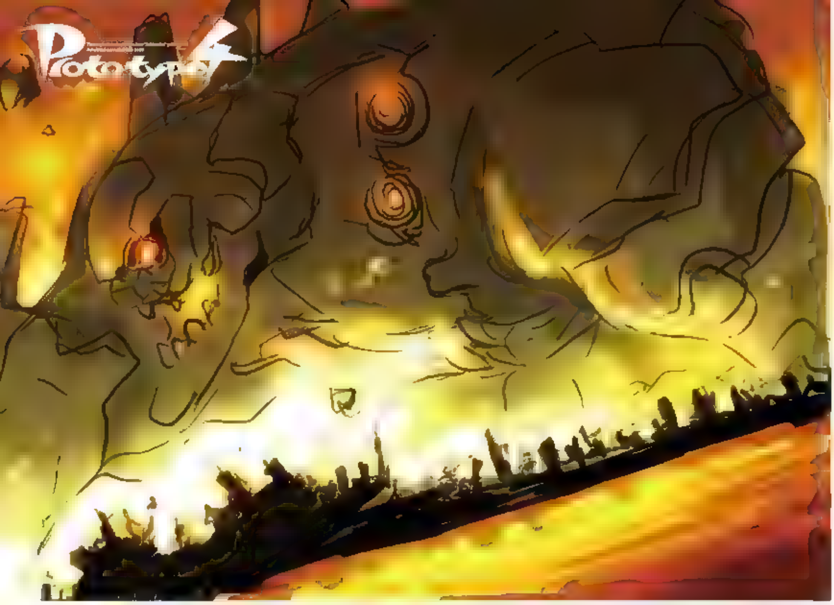
I | Inumaru



D



E



A

World

過去に起こった大戦の様子や様々な都市の方向性を描いたイメージボード群。ディタノマキナやバセットなど、ソラトロボに登場するデザインの原型とも言うべき内容になっている。

A | 巨大な兵器による戦争イメージボード

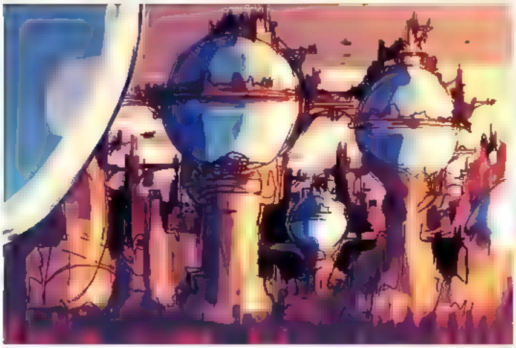
B | 朽ちた戦艦のある風景イメージボード

C | 巨大なクリスタル都市イメージボード

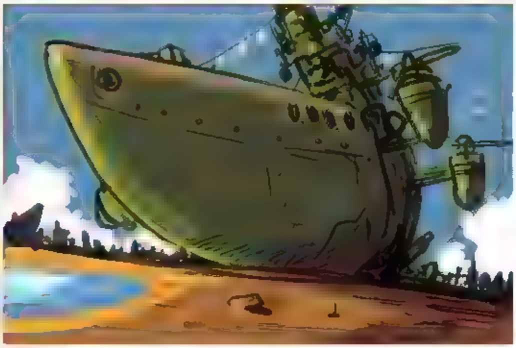
D | 朽ちた戦艦に暮らす風景イメージボード

| I Inumaru

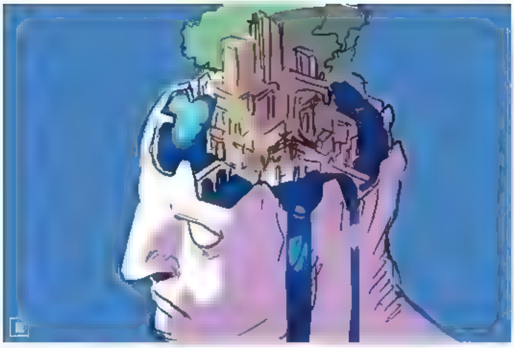
B

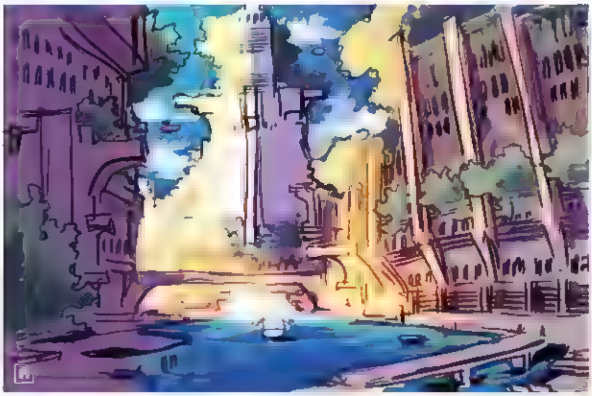


C



D





E｜巨人型の都市イメージボード

F｜Aの都市の全景イメージボード

G　ロボット戦艦デザイン

H｜都市の風景イメージボード

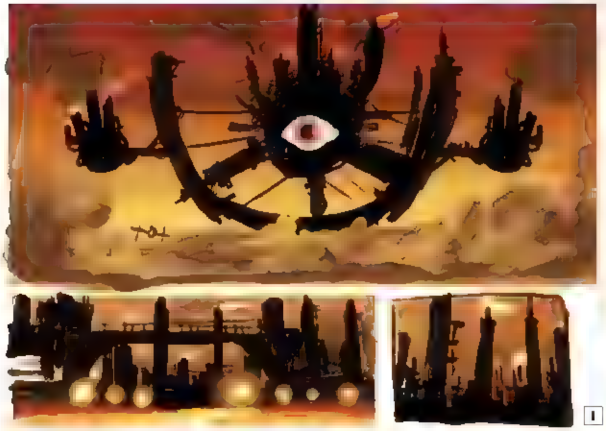
I｜大きな目のオブジェが印象的な工業都市デザイン

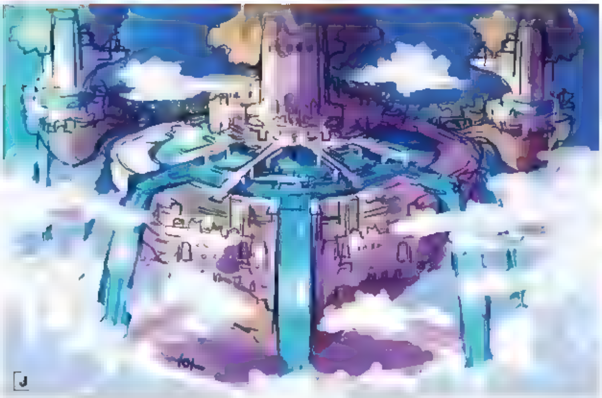
J｜大量の水が流れる様子を描いた都市イメージボード

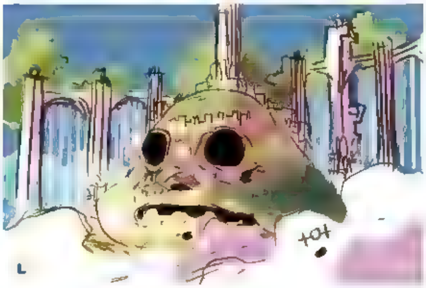
K　大きな銃がある浮島初期デザイン

L｜巨大な人面型の浮島初期デザイン

| I inumaru

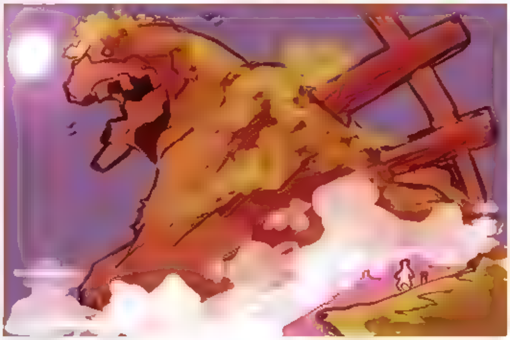




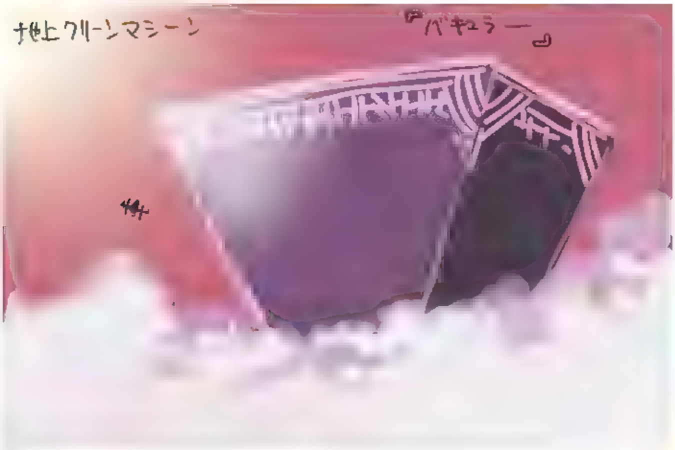


A

B



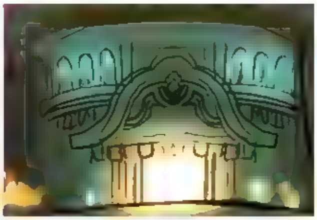
C



D

World

主に地上世界の様子が描かれたイメ　ジボ　ド。文明が発展した様子の浮島に比べ、地上世界は人の手の及ばない大自然が広がっている。



E

P102

A 和テイストの建築物が並ぶ様子

B 巨人のオブジェが並ぶ遺跡デザイン

C 怪獣のようなオブジェデザイン

D 地上の浄化を行う巨大機械デザイン

E 和テイストの建築物デザイン

P103

F 地上の高山イメージボード

G 再生の森イメージボード

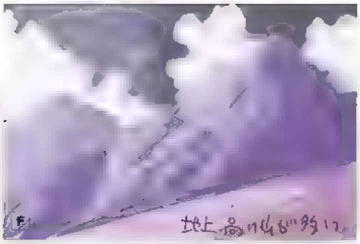
H 神殿のような遺跡デザイン

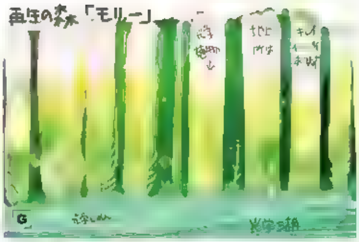
I 機械が張りめぐらされた通路のデザイン

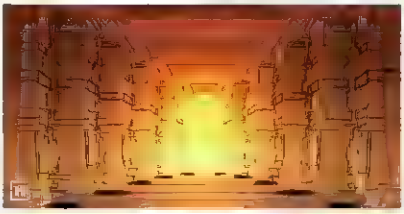
J ピズラのような風景イメージボード

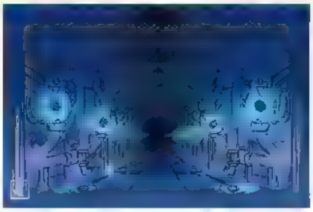
K 巨大な森林のイメージボード

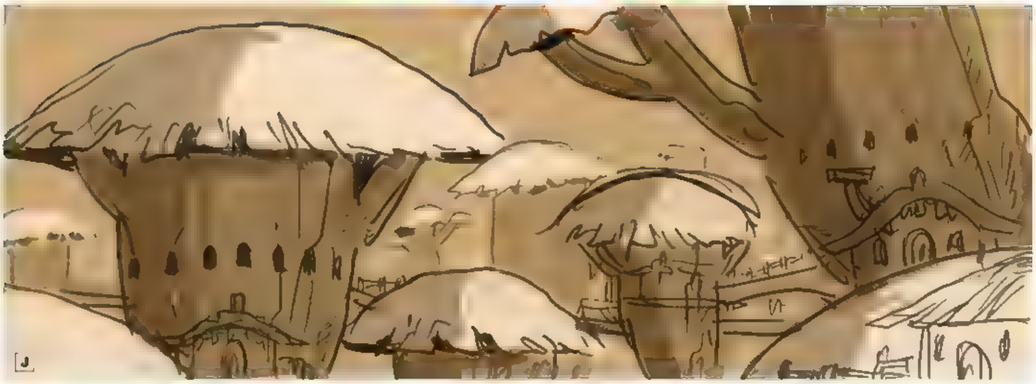
| | Inumaru











A

World

A | 日文明の構造物が並ぶ地上世界イメージ

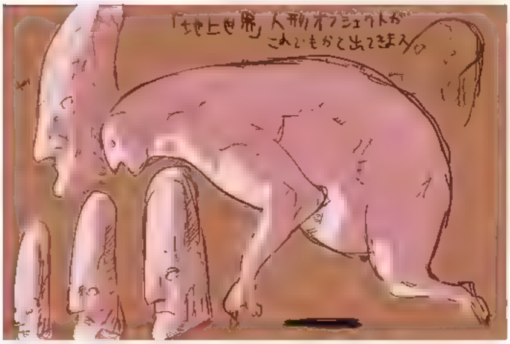
B | 奇妙な形の巨人オブジェデザイン

C | B の派生デザイン

D | 古代人のイメージラフ

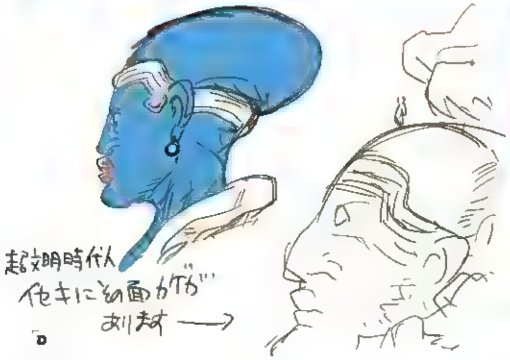
E | Dの古代人の顔を模した巨大オブジェ

| | Inumaru



B

C



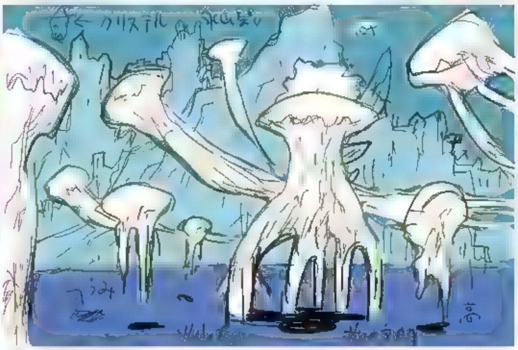
D

E

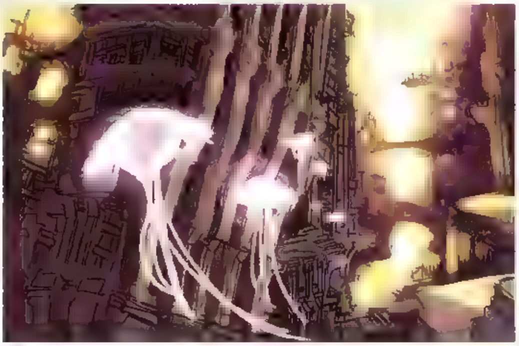
旧文明のなごりが残る地上世界イメージボード。
高い技術力と文明を感じさせる古代人の痕跡とシンプルかつ独特な形状で描かれた 地上の生物たち。
地上世界は奇妙なイメージで描かれている。

F｜地上世界の奇妙な生物イメージラフ
G｜植物のように生えた生物イメージラフ
H｜クラゲのような生物デザイン
I｜Hの派生デザイン
J｜Iの生物が浮遊している風景イメージボード
I｜Inumaru

F



G


H

I

Prototype 5

The rough character designs from "Solatorobo" gather here!
Behold the moment of their birth!

赤い衣をまとった主人公たち
ぬくもりのある浮島世界に
ソラトロボの姿が垣間見える

Hero2

プロトタイプ5の主人公2

赤ずきんをかぶったイヌヒト主人公。

Robot

主人公2のロボ

主人公2が駆るロボデザインとそのバリエーションデザインを収録。

Red

主人公レッド誕生

ついに主人公レッドが誕生！ソラトロボのレッドとは一味違うク　ルで不器用な男！

Story

プロトタイプ5終盤の世界観

プロトタイプ時代のレッドたちの世界。

Hero1

Hero 1

主人公1

ボロボロの赤い服をまとったイヌヒトの男。手首には手錠と錠前が付けられており、まるで脱走者のような風貌だ。両手で抱えたか柄なネコヒト少女の姿もどこか薄汚れ、包帯が痛々しく巻かれている。しかし、表情はその姿とはまったく逆に希望に満ち溢れた笑顔が浮かんでいる。

ここに掲載されたキャラクターイラストは、週刊ファミ通2007年8月3日号に掲載された開発者募集広告に使用された。

主人公とヒロインのイメージイラスト | CH　WAKA

レッドのイメージが固まる一歩手前の初期デザインイメージ。この主人公の姿は後にクイニィやカーマインのデザインに引き継がれていくこととなる。

Hero 2

Hero 2

主人公2

「赤ずきん」をかぶったレッドの姿によく似た主人公。この主人公には秘密があり、彼の右腕と上半身(心肺器官)は事故により失われていて、クリスタルと機械によって生命機能を補っている。
体の半分がクリスタルと機械で構成されているため、クリスタルを起動キーとするロボを唯一操縦できる。また、心肺機能の機械化により水中でも呼吸が可能といった機械化された体により、ハードな状況を乗り越えることも多い。

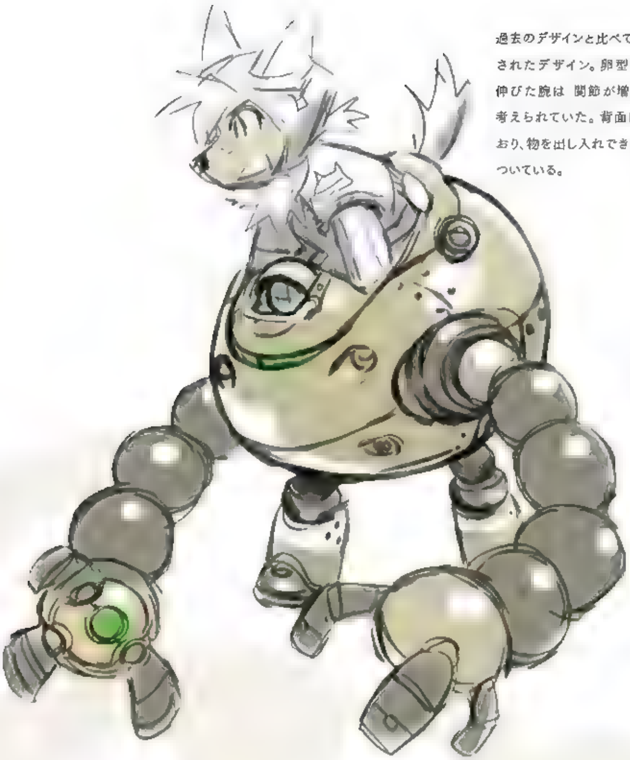
主人公デザイン　CH　WAKA

頭身はやや低いが、ソラトロボに登場するレッドに印象が近い主人公デザイン。「赤ずきん」をポイントに全体的に可愛らしくまとめられている。

主人公の設定イメージラフ | CH | WAKA

機械でつくられた体の設定ラフ。右腕部分の他にも胸や膝も機械化されているように描かれている。

過去のデザインと比べてかなり簡略化されたデザイン。卵型のボディから伸びた腕は 関節が増加するように考えられていた。背面は蓋がついており、物を出し入れできる転送装置がついている。

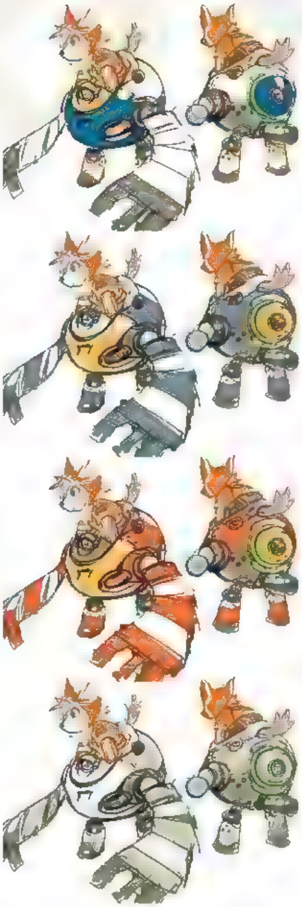


主人公ロボデザイン | CH | WAKA

主人公ロボ背面デザイン　CH　WAKA

主人公ロボアクションイメージラフ　CH | WAKA

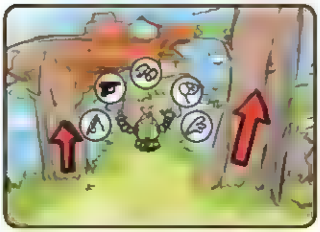
主人公のロボのアクションイメージを描いたラフ。関節を増やしたアームでの攻撃や、転送装置を利用したものなどが見られる。



主人公ロボカラーバリエーション | CH　WAKA

Robot

アームを切り替えて大冒険！



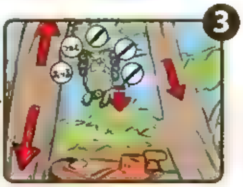
イラスト背景に表示された矢印にタッチする事によって、プレイヤーが状況に合わせた行動をとることができる。プレイヤーの状況や、イベントの進行、プレイヤーの行動によって、「目的地矢印」が増加または、変化。さらに移動中などで「行動アイコン」が表示され、様々な行動が可能になる。また、「行動アイコン」は下記のようなアームパーツを入手することで増える新たなアクションで冒険を進めることができる。

冒険を彩る様々なアームパーツ

釣りアーム	ガンアーム	ウィングアーム	網アーム
標的を釣る	機銃を撃つ	空を飛ぶ	標的を捕獲する

右の木にある「目的地矢印」の所に行くと「行動アイコン」が表示され、「のぼる」を選ぶ事によって木に登ることができる。

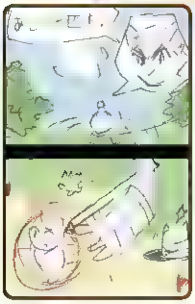
「移動矢印」は分岐している。例えば枝の方に進むと・・。



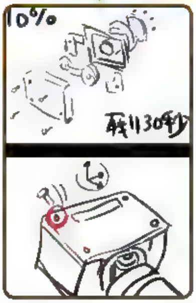
移動中にプレイヤーができる行動があれば、「行動アイコン」が表示される。このアイコンが出ている間に選択すると、プレイヤーはアクションを起こす！

色々なものをつかんで利用する遊び。アクションはシンプルに「つかむ」と「投げる」。空中の敵が降下したタイミングで尻尾部分をつかみながら空中の敵と戦うイメージだった。

小さな「狩場」での遊び。「狩場」には色々なムシが存在し、それらを全て捕獲するのが目的。岩を持ち上げたり、草を掻き分けたりして探すだけでなく、トラップなどを駆使してムシを捕獲する。



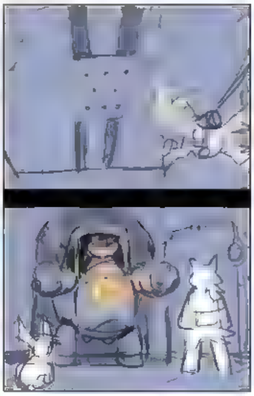
タッチペンを使い、画面下で素早く動き回るコネコたちを捕獲するのが目的。タッチペンでコネコを囲むと捕獲できるが、重い物に隠れている場合は、何回も囲まないと、なかなか捕まえられない。

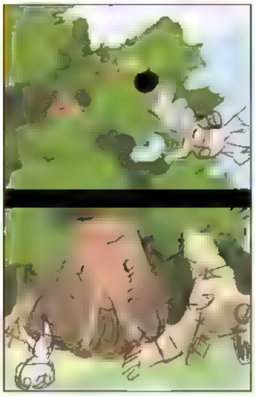


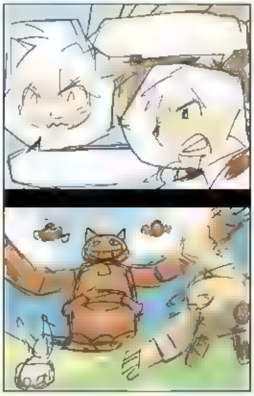
機械の部品を360度回転させながら機械の分解、組み立てを行う。時間制限などプレイヤーをドキドキさせる要素も。

ロボと繰り広げるドラマ！

この開発段階でのイベントやバトルイメージを描いたラフ。2画面を利用した広がりのあるシーンを演出する方向性で多くのラフが描かれていた。



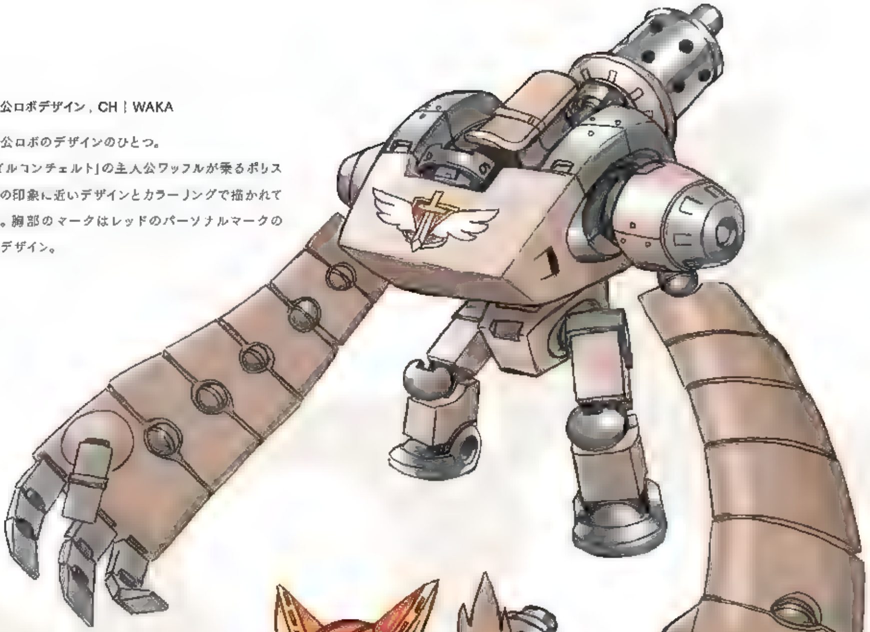




ゲーム画面イメージラフ　CH | WAKA

主人公ロボデザイン , CH | WAKA

主人公ロボのデザインのひとつ。
「テイルコンチェルト」の主人公ワッフルが乗るポリスロボの印象に近いデザインとカラー リングで描かれている。胸部のマークはレッドのパーソナルマークの初期デザイン。



コネコを追いかける主人公のイメージ　CH　WAKA

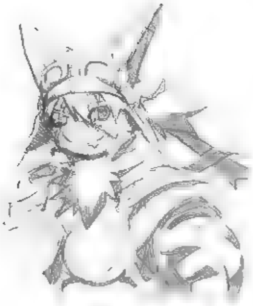
上図のロボに搭乗した主人公が、コネコを追いかけているシ　ンを描いたもの。コネコを追いかけるシチュエーションは作品のイメージなので、方向性に変化がある度に描かれることが多かった。

Robot

Robot

主人公ロボのデザインバリエーション　CH　WAKA

P111 の主人公ロボのデザイン案をまとめて掲載。腕部分のデザインには大きな違いはないが、胴体部分のデザインは実に様々な形状か模索されている。案によっては操縦スタイルにもバリエーションがあるのが分かる。



B

C

D

A

A 主人公レッドの全身デザイン

B レッドの表情イメージラフ

C Bの派生デザイン

D エルとの対比イメージラフ

CH　WAKA

Red Savarin

レッド・サハラン

バウンティーハンターとして生計を立てているイヌヒトの青年。幼い頃にネコヒトとの戦争で両親と弟を失って以来、ネコヒトを強く憎んでいる。その生い立ちのためか、冷徹な猜疑心を持って、世界を斜に見ており、言動は皮肉に満ちている。しかし、その裏に時折、彼本来の優しさや素直さを垣間見せることも。
アビシニアへ向かう貨物船を襲撃した際に、エルを拾ったことがきっかけとなり、7つのクリステルをめぐる争いに身を投じることとなる。

主人公の名前がついにレッドに決定。デザインも細部に違いはあるものの、ソラトロボに登場するレッドとほぼ変わらない。性格設定の大きな違いと、左目を覆うような大きな傷が印象的だ。

Red Savarin

Story

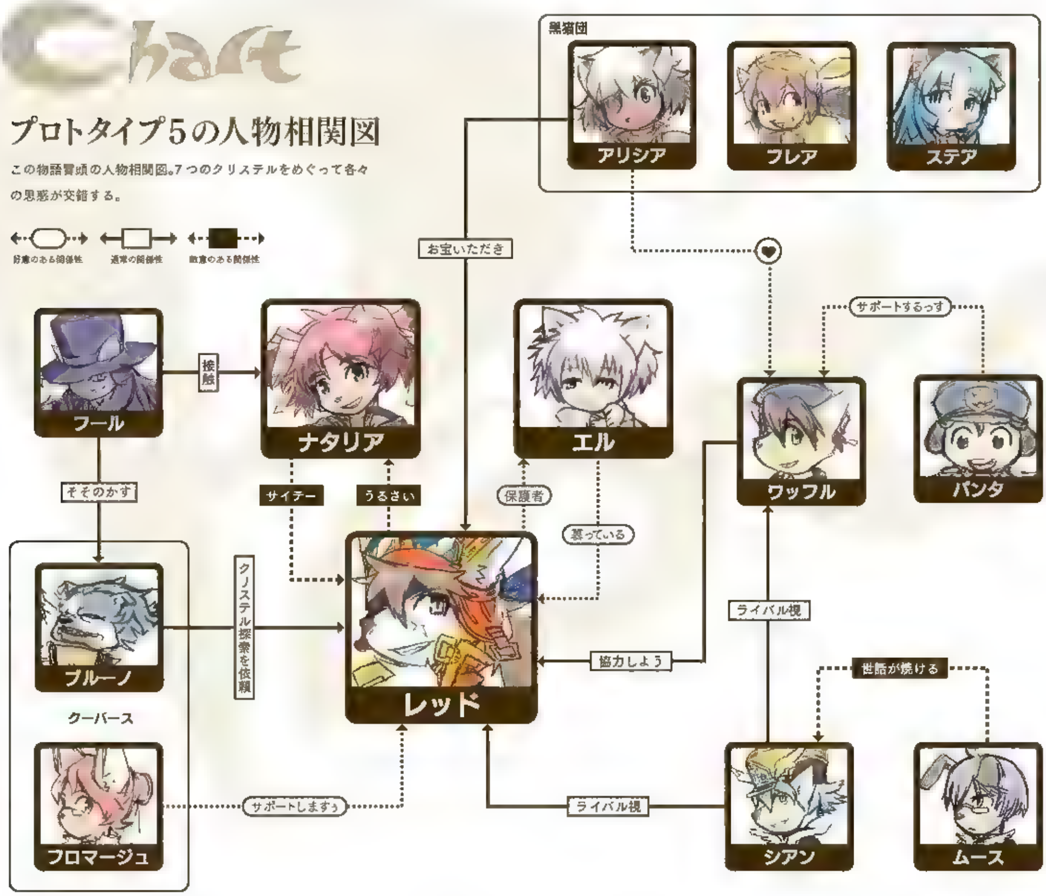
失われた何かを取り戻す物語

北へ向かう貨物船。
ギルドからの依頼を受け、船を襲ったバウンティーハンター『レッド』は一人の少年を拾う。
孤独を好むレッドにとって、邪魔者でしかない少年。
しかし、ギルドの命令でレッドは少年を預かることになってしまう。
名なしの少年は金色のメダリオンを着けていた。
メダリオンの裏には「L」の一文字。
「よし、今日からお前はエルだ」
この安直な名前に、しかし、少年――エルは嬉しそうに頷く。
少年を育てるため、様々な依頼を受けるレッド。
その依頼には、必ず『巨大なクリステル』が絡んでいた。
レッドと同じように巨大クリステルを狙う異国の女騎士『ナタリア』。彼女は北の大国『アビシニア連邦』のスパイだった。
レッドの所属するバウンティーハンターギルドの経営者『ドンドルマ』のもとには、レッドの活躍によって着々と巨大クリステルが集まっていく。その傍らには忍び笑う『フール』の姿があった。
ドンドルマの目的、それは太古に起こったという大災厄を再び起こすこと。巨大クリステルはそのために集められていたのである。これを知ったレッドはエルのいる世界を守るため、「ナタリア」「シアン」と手を組む。
ドンドルマの野望は尽きることなく、ついにはエルがさらわれてしまう。
エルこそが7つめのクリステルだったのである！
ドンドルマのもと、7つそろったクリステルその輝きに導かれ、鉄巨神『混沌王』が目を覚ます。エルを取り込んだ混沌王は世界に破壊と恐怖をもたらした。
レッドはエルと世界を救うため、ナタリア・シアンとともに敵の本拠地『タルタロス』へ侵入するのだった。

Chart

プロトタイプ5の人物相関図

この物語冒頭の人物相関図。7つのクリステルをめぐって各々の思惑が交錯する。



Robot

“竜頭ロボ(ドラゴンヘッド)”と“顔なし(フェイスレス)”

シェバルド共和国では『竜頭ロボ(ドラゴンヘッド)』と呼ばれる、ロボに竜をモチーフにした頭部をつけた機体が主に使用されている。これは、古い伝説に伝わる生き物『竜』にあやかったもので、強い力を持つ竜をロボに取り入れることでその力の恩恵を受けようとしたのが始まりとされている。これに対し、東の国(プレーリー王国)では、頭部がないロボ『顔なし(フェイスレス)』と呼ばれる機体が主流。このように、ロボの外見は国ごと、地域ごとに様々な違いが存在する。ロボ乗りたちはこの外見を見分けることで、相手の出身や戦い方などを判断しているのだ。

DAHAK(ダハーカ)

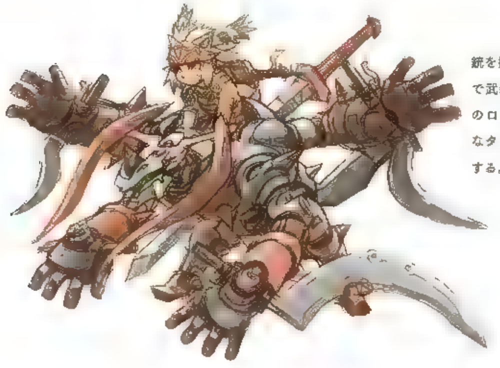
レッドの愛機。正式名は『DAHAK-AZI03(ダハーカ アジゼロスリー)』。攻撃力に特化している反面、機動力や防御力に欠ける機体。レッドの「攻撃は最大の防御」精神がそのまま反映されている。また、エクストラパーツを装着することで、様々な局面に対応することのできる設計となっている。機体の臀部には『DAHAK AZI』のペイントと3本の引っかき傷が刻まれている。

VRITRA(ヴリトラ)

ナタリアの愛機。シェバルド潜入時に軍から支給されたドラゴンヘッドで、正式名は『VRITRA ADX(ヴリトラ アビシニア デラックス)』。シェバルドで人気のある民間量産機をアビシニアの技術力で改造した、機動(飛行)特化機体である。

PEACE MAKER(ピース メーカー)

シアンの愛機。フェイスレスタイプの1人乗り機体で、正式名は『PEACE MAKER SDDCS(ピースメーカー スーパー・ダイナマイト・ドラマティック・シアンズ・スペシャル)』。プレーリー王国での2年前の事件で使用した機体をさらにカスタマイズ。より強く、より美しく、よりナイトらしく進化している(らしい)。



銃を持ったタイプ、双剣で武装した格闘タイプのロボットなど、様々なタイプのロボが存在する。

A

B

エルとレッドの関係性をイメージするために描かれたラフイラスト。とまどいながらもエルと心を通わせていくレッドの様子が描かれている。

A エルとレッドのイベントシーンイメージラフ

B エルを寝付かせるレッドのシーンイメージラフ

C エルから似顔絵を見せられるシーンイメージラフ

D ダハーカの影で休憩しているシーンイメージラフ

I | WAKA

C

D

ソラトロボの世界観らしい要素が増えてきたイメージボード群。ゲームシステムの詳細を決めるためのイメージイラストが多く描かれている。

E 落石のあるステージデザインラフ

F 大型モンスターとのバトルイメージラフ

G レッドのアクションイメージラフ

H パーツ購入シーンイメージラフ

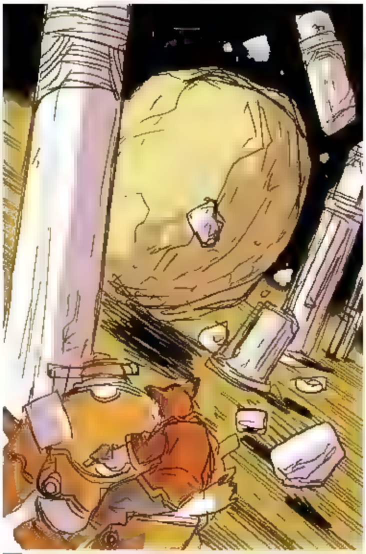
I | パワーアップイメージ初期デザイン

J | 飛行モードでのアクシデントイメージラフ

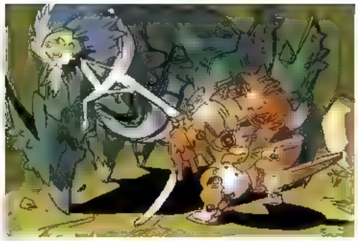
| | Inumaru

K 世界観イメージボード

| | WAKA



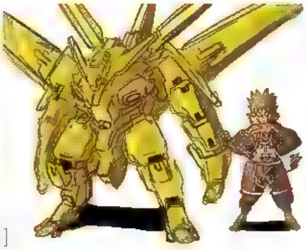
E



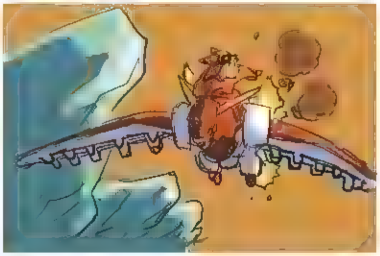
F

G

H



I



J

K

Prototype5

ビジュアルイメ　ジイラスト|1　WAKA

ダハーカの腕の上でくつろぐレッド、ナタリア、エルの３人。
まるで家族のような雰囲気を感じさせる微笑ましいイラストだ。

アザーストーリー
Other-Stories

The rough character designs from "Solatorobo" gather here!
Behold the moment of their birth!

Solatorobo 外伝

レッドデータ・チルドレン

Red Data Children

富士見書房より毎奇数月に発行された『ドラゴンマガジン』において2010年9月から3号に渡って短期連載された小説「レッドデータ・チルドレン～ Solatorobo 外伝～」。ソラトロボに登場するハイブリッドの長バイオンの研究所から脱走した少女ロゼがカーマインたちと運命的に出会い、成長していく物語。ここでは、外伝制作にあたり描かれた設定画を紹介していく。

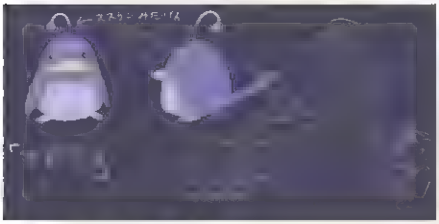
Rosé

ロゼ

種族 ハイブリッド(ネコヒトがベース)

性別 女　年齢 14歳

カーマインを慕う元ネコヒトの少女。カ　マインと同じく研究施設の実験のせいで常にヒト状態になってしまった。つるつるのヒト肌を隠すために包帯を巻いている。逃亡者のロゼを追ってきたバーミリオンとルージュたちから逃れるためにカーマインに助けられ、連れられた孤児院でレッドとショコラに出会う。



すーちゃんの詳細設定ラフ　CH | Inumaru

すーちゃん

種族 ハチドリ　性別 ?

ロゼがカーマインの代わりに配達したスズドリ。ロゼになついてしまったため、配達先のおばちゃんの好意で譲り受ける事になった。

Rosé

ロゼ(ハイブリッド)全身 | PI　WAKA

ハイブリッドであることを隠すための服装という設定で描かれているため、まるで変装をしているような姿で描かれている。上着は拘束具をイメージしている。

A ハイブリッド状態の全身初期デザイン

B Aの別カラー案

C Aの別カラー案

D 帽子のない初期デザイン案

E 黒基調の初期デザイン案

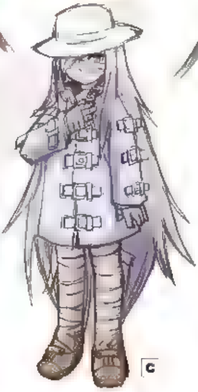
F ネコヒト状態の全身初期デザイン

G Fの別カラー案

CH WAKA

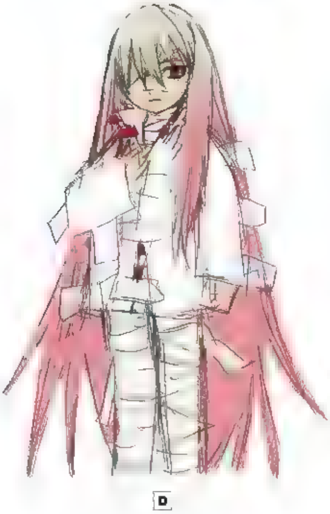
A

B



C

F



D

E

G

赤い帽子とマントが印象的なカーマイン。
実は、このデザインの原型は本誌 P107 に掲載されているデザインが基になっており、ソラトロボのゲーム本編に登場するクイニィも非常に近いデザインで描かれている。

カーマイン全身 CH WAKA

Carmine

帽子と付け鼻をとった状態のデザイン画。
ロゼと同様にハイブリッドであることを隠すための変装という設定で描かれている。
ちなみにカーマインは手錠を付けられているが、クイニィは手錠ではなく、足枷が付けられている。

素顔のカーマイン全身　CH｜WAKA

Carmine

カーマイン

種族　ハイブリッド（イヌヒトがベース）

性別　男　身長　185cm　年齢　20歳

レッドの師匠であり、予知能力を持つ凄腕ハンター。大きな帽子と全身を覆ったローブがトレードマーク。レッドのいた孤児院を助けている。まだ幼少のレッドやショコラにハンターやメカの知識を伝授。
普段は飄々としてつかみどころが無い二枚目半な性格だが、実際は仲間のためには自分の体を張って助けられる、優しく熱い男である。

カーマイン初期デザインラフ　CH｜WAKA

Main Gauche -Zahak-

Robot | Main Gauche -Zahak-

マインゴーシュ（ザハーク）

カーマインの愛機。マインゴーシュとは、カーマインがつけた偽名であり、正式名称は「ZAHAK-AZI07」。
器用な拳がついた両腕が装備され、汎用的な活動が可能。外装や武装をカーマイン自身でアレンジを加えており、右手用の刀と左手用の短剣を装備している。現在は右肩の光翼が故障のため出力されないままになっている。

P126

A | マインゴーシュ全身デザインラフ

B | マインゴーシュ初期デザイン

| CH | WAKA

P127

C | 首元のディティール詳細設定

D | コックピット部分の詳細設定

E | 頭部デザイン

F | 頭部の構造詳細設定

G | 頭部のパーツ別詳細設定

H | マインゴーシュ全身デザイン

| CH | WAKA

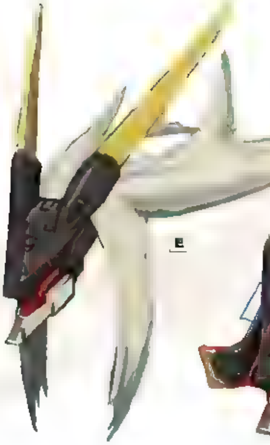
A

B

赤いカラーリングで描かれたマインゴーシュの初期デザイン。
ダハーカのデザインラインを鋭利にしたような印象だ。

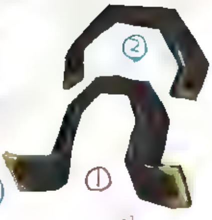
C

D



E

F



G

他のロボデザインとしても異色な髪のもののようなパーツが組み込まれているマインゴーシュ。日本の鎧兜を着込んだようなデザインとしてまとめられている。

H

Red Savarin

Red Savarin

レッド・サハラン（幼少期）

ハイブリッド（イヌヒトがベース）　性別 男　年齢 10歳

ソラトロボ本編の主人公の幼少期の姿で、活発で明るいイヌヒトの少年。
謎のロボ、ダハーカとともに、行き倒れているところをカーマインやショコラのいる孤児院で保護される。その後は、カーマインに師事し、ロボの操縦から戦闘などハンターとして生きる技術を学んでいた。

A

B

小説に登場する幼少期のレッド。
ゴーグルや胸の装飾など後の姿を連想させるようなデザインが見られる。トランスは暴走状態を強調するように赤い瞳で描かれている。

A｜レッドの全身デザイン

B｜表情イメージ

C｜トランスした姿の全身デザイン

D｜暴走状態のイメージ

｜CH｜WAKA

C

D

Chocolat Gelato

ショコラ・ジエラート(幼少期)

種族 イヌヒト　性別 女　年齢 6歳

ソラトロボ本編に登場するレッドの義妹で、ショコラの母クロワとともに孤児院で暮らすこととなったイヌヒトの少女。母は病気のため、すでに他界している。レッド同様カーマインを慕っており、ショコラは飛空艇の操縦技術の才能をカーマインから見出され、アスモデウスの操縦技術の訓練を受けている。

ショコラ幼少期全身デザイン | CH　WAKA

小説に登場するショコラの幼少期デザイン。
胸の装飾品は、ソラトロボに登場するショコラの装飾にイメージが合わせて描かれている。

Chocolat Gelato

パンネ院長全身デザイン　CH　WAKA

カーマインたちが暮らす孤児院の院長の全身デザイン画。小説に登場するため、改めてデザインが描かれた。ソラトロボのゲーム本編では、回想シーンにのみ登場していた。

Mme Panné

Mme Panné

パンネ院長

種族 ネコヒト　性別 女

レッドとショコラがいた孤児院の院長を務めていた老婆。
落ち着いた外見とは裏腹に、ネコヒトらしい好奇心を持ち、悪戯好き。
彼女のそばにいると、なぜか気分が穏やかになって、何でも話してしまいそうになる。

A

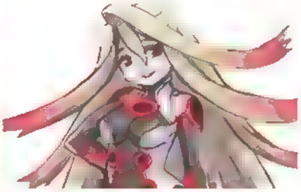
妖艶な雰囲気をはなつルージュの全身デザイン。長い髪の末端やスーツの随所にあしらわれた赤いラインは彼女らの危険な性格を強調するように描かれている。

A ルージュ全身デザイン

B ネコヒトで描かれた初期デザイン

C イヌヒトに戻った姿

CH　WAKA



B

C

Rouge

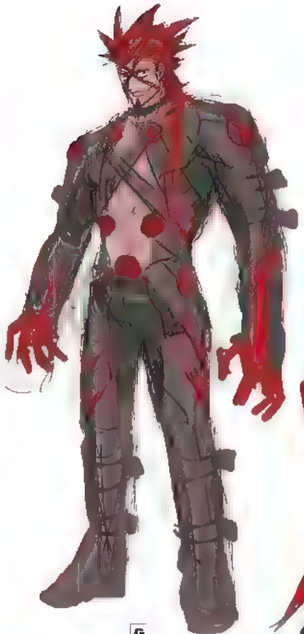
Rouge

ルージュ

種族 ハイブリッド(イヌヒトがベース)　性別 女

イヌヒトベースの女性ハイブリッドで、乗機は「カーリャ」という名のロボ。
大人びた色気を持っているが、非常に好戦的で気が短い。パイオンの研究所から脱走したロゼを追跡していたが、取り逃している。ハイブリッドである自分にプライドを持っており、自分をつくったパイオンに認められたいという意識が強い。

E



G

大きなバツ印のペイントが目を引くバーミリオンのデザイン。ルージュの白基調のカラーリングに対してバーミリオンは黒基調でまとめられている。

F

D

D | バーミリオン全身デザイン

E | ネコヒトで描かれた初期デザイン

F | イヌヒトの姿に戻った全身デザイン

G | 決定稿よりも大柄な初期デザイン

| CH | WAKA

Vermilion

Vermilion

バーミリオン

ハイブリッド(イヌヒトがベース)　男

イヌヒトベースの男性ハイブリッドで、乗機は「タクシャカ」という名のロボ。がっしりとした体格で物静かな雰囲気を出しているが実は凶暴な性格。パイオンの研究所から脱走したロゼを追跡している。ルージュと同じく、ハイブリッドである自分にプライドを持っている。

Kaliya

Robot | Kaliya

カーリャ

ルージュ用に製作されたロボで、正式名称は「KALIYA-AZI05」。
飛行能力があり、四肢の爪と、牙のような格闘能力にも優れ、口から高エネルギー弾を発射する事ができる。また、タクシャカとシンクロすることで、ナノメタルによる融合合体形態である「グランギーヴル」になれる。

カーリャ全身デザイン | CH　WAKA

肉食獣のような姿のロボデザイン。形状のイメージはソラトロボに登場するザイリタとスルフラを意識したものとなっている。頭部の形状と牙の向きに違いがある以外は同じ形状で描かれている。

Taksaka

Robot | Taksaka

タクシャカ

バーミリオン用に製作されたロボで、正式名称は「TAKSAKA AZI06」。
飛行能力があり、四肢の爪と、牙のような格闘能力にも優れ、口から高エネルギー弾を発射する事ができる。また、カーリャとシンクロすることで、ナノメタルによる融合合体形態である「グランギーヴル」になれる。

タクシャカ全身デザイン　CH　WAKA

グランギーヴル全身デザイン | CH　WAKA

ムカデのような形状のロボデザイン。形状のイメージはソラトロボに登場するカサンドラクロスを意識したものとなっている。完全な飛行タイプの形態のため、脚部はシャープなデザインで描かれている。

Robot　Gran Guivre

グランギーヴル

カーリャとタクシャカがナノメタルによる融合合体をした形態。機の出力を合わせることで機体性能は向上しており、頭部から生えている４本の触手での絡め取り、胸部の爪での攻撃。さらに、胸部中央からレーザーを射出できる。

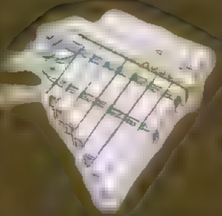
Gran Guivre

タクシャカ初期デザインバリエーション　CH　WAKA

ラジオドラマ

誓いのハコブエ

ソラトロボ Solatorobo それからCODAへ 外伝



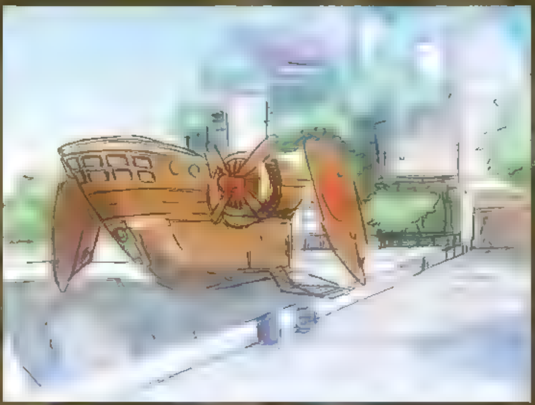
『レッドデータ・テルドレン』のその後のカーマインとロゼの物語が外伝として、文化放送デジタルラジオ『超！A&G＋』にて放送中の人気番組『A&G GAMEMASTER GT-R』内の『Solatorobo それから CODA へ』のコーナー『ソラジオ』でラジオドラマになって公開されました。(※)
本誌P134～138はその内容のダイジェストになります。
※『ソラジオ』コーナーは終了しております。

「いつもどおりの朝、アモスデウスの居住区を片づけていたエルは引き出しから瓶笛を見つける。その瓶笛は忘れ去られていたレッドの記憶を蘇らせた——組み手を行うレッドとロゼ。そこへ休憩を知らせるカーマインの指笛が響く。何度挑戦してもうまく指笛が鳴らせないロゼに、レッドが発した一言がロゼをひどく傷つけてしまう」

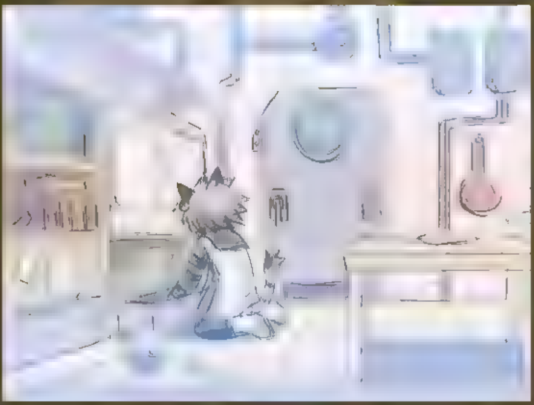
エルが見つけた瓶笛を見たことで、昔の記憶を思い出したレッド。懐かしい思い出をエルに語り始める。

アスモデウスの居住区を掃除中に、偶然にも瓶笛を見つけるエル。
レッドの思い出に興味を持ち、思い出話をせがむが、話の中にはエルの大嫌いなムシも登場してきて…。

いつもどおりの朝の光。浮島が漂う、シェパルド共和国。



オタゴトとひとりでアスモデウスの居住区内を片づけるエル。色々な引き出しを開けたり閉めたりしている。



アスモデウスが停泊している港。様々な飛行船が飛び交う音が聞こえる。

ドアが開き、へらへらと部屋にやってきたレッド。エルは引き出しから「ロゼ」と書かれた瓶笛を見つける。

ああ、あれは8年前。
オレの師匠「カーマイン」、
そして「ロゼ姉ちゃん」の話――

幼いレッドは修行のため組み手をするレッドとロゼ。レッドの木刀が空を切る。

レッドの木刀がさらに空を切る。ビシッという音。鼻ピンされるレッド。

少し離れた場所で、ニヤニヤしながら様子を見る師匠カーマイン。

カーマインの指笛が大きく響き、休憩に入る２人。

「ダメダメ、だってロゼ姉ちゃんって、[illegible]やらイヌヒトやネコヒトとは口の形がちがうもん」

指笛に興味を持ったロゼはカーマインに教えてもらうが、吐息が空しく響くだけ。レッドの指笛は[illegible]ながらも鋭い音を鳴らした。
調子に乗ったレッドは、何気ない言葉でロゼを傷つけてしまう。

OS
Other Stories アザーストーリー

ラジオドラマ Solatorobo 外伝 誓いのハコブエ

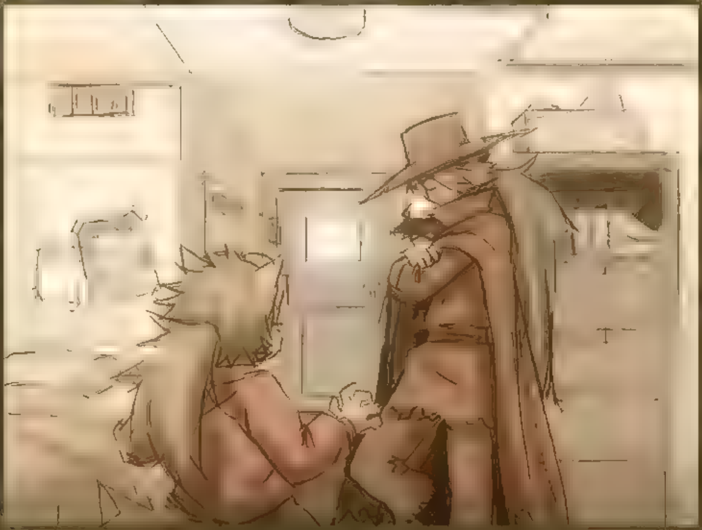
レッドにビンタをして走り去ってしまったロゼ。謝るだけではなく何かプレゼントしようとカーマインと話し合い、レッドは笛を作る事になる。出来あがった笛をこっそりと森で試していると、笛の音につられてムシたちが集まってきてしまう。

朝の食卓にカフェを入れてくれたエル。長い出張は続く…

ロゼに謝るように諭すカーマイン。レッドはややすねた様に返事をする。

ロゼを探すレッド。
ふと孤児院を見上げると、
屋根の上にさびしそうな
ロゼの姿が。

指笛を練習するロゼ。やっぱりうまくいかない。
落ち込むロゼに部屋の中からレッドは「ごめん！」と
謝り、走り去ってしまった。



やっぱ、ただ謝るだけじゃダメだよな。
なにか――プレゼント――

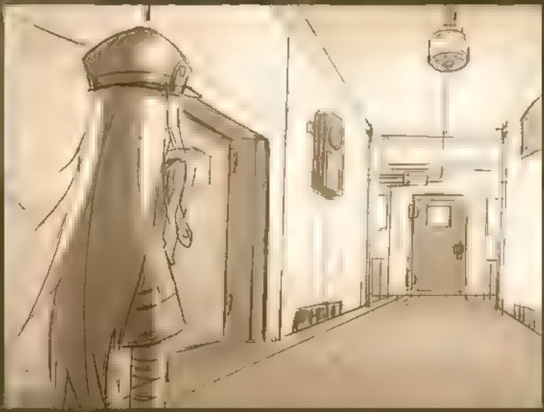
自分の部屋で謝る作戦を練るレッド。いつの間にかレッドの部屋にいるカーマイン。

「それなら、まかせろ。
笛作りは俺様の得意分野だ」

カーマインと相談してロゼに笛をプレゼントする事を決めたレッド。

レッドの部屋でコソコソ何かをしている2人を怪しむロゼ。ロゼに呼ばれてカーマインは落ち着きのない様子。

笛を完成させたレッドは、笛を試すのは明日というカーマインとの約束を破って、1人でこっそりと森へ向かう。その様子に気づくロゼ。



Other Story アナザーストーリー

「よし、良い音！
バッチリだぜ！
――ん？なんだ？この音」

森の奥へとたどり着いたレッドは、思い切り笛を吹き鳴らす。笛の高音が森に響くと、ムシがざわざわと騒ぎ出す音が!!

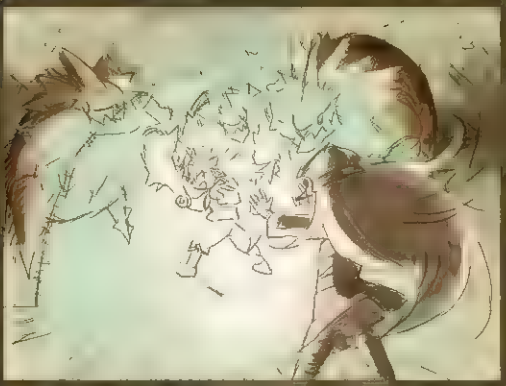
ラジオドラマ Solatorobo 外伝 誓いのハコブエ

自分よりも大きなムシに囲まれたレッドは、ロゼとカーマインに
難を逃れる。ムシに壊されてしまった箱笛を優しく受け取るロゼ。
思い出話が終わる頃、レッドのもとに9年ぶりに2人が現れる・・・

「や、やめろー、その笛に触るな！」

ムシに襲いかかられ、持っていた笛を落としてしまうレッド。
次の瞬間、ムシに笛を壊されてしまう。

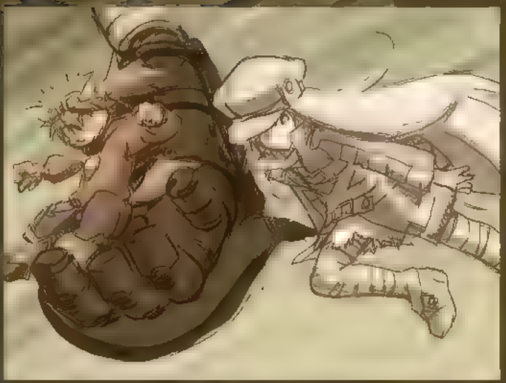
「呪術の



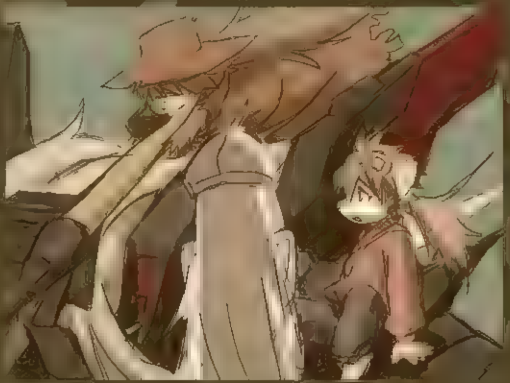
壊れた笛を握りしめ、悔し涙を流すレッド。
再びムシが襲いかかろうとした時、ロゼの
呪術が発動し、レッドの周りにシールドが
張られる。

「ロゼ姉…」

ーマインの操るロボ「マインゴーシュ」が閃光弾でムシ達



マインゴーシュが走る音が近づき、レッドを抱え上げる。



"予知夢"によって難を逃れた
「ポカリ」と頭を殴られて怒られてしまう。

「指笛は一度も出来なかったけど
私にはこれがあるからいい」

笑い合う2人。壊れた笛を直したら……

「でも忘れちゃうなんて嫌だよ。
ただのオレ[illegible]ロゼ姉ちゃんが[illegible]」

もう一度会えばすぐに思い出せる呪術である事を伝え、レッドに記憶の封印を行うロゼ。
そしてロゼの方からレッドに会いに行くことを約束する。

「さ、行くぞロゼ！
あいつの笑顔を、
はやく見に行こうぜ」

アスモデウスから聞こえてくる笛の音に涙するロゼ。

8年ぶりに帰ってきたロゼとカーマイン。

前奏譚「第0楽章」

ソラトロボ Solatorobo それからCODAへ 外伝

P140~143 Yukie Kaneyama MR Yasuhiro Noguchi

「Solatorobo それから CODA へ」のモバイルサイト「ソラトロボモバイル」において公開された携帯小説。ゲーム本編の内容の前日が舞台となっている。公式外伝ストーリーです。
本誌 P140~143 はその内容のダイジェストになります。

９年前、同じ孤児院で育ったレッドとショコラは、一緒にハンターとして生計を立てている。しかし、クーバースの存在により、良い仕事を得る事が難しい状況が続く。小型飛行船「アスモデウス」の燃料代を稼ぐため、とある少年のペット探しの仕事を引き受けた２人。少年の様子がおかしいと不安に感じつつも「引き受けたものは最後までやり通すのが一流のハンターだ」と仕事を続行する事に。一方、エアデールの町はずれにある小高い丘では謎の呪術使いが姿を見せる――。

「ったく……本当にここにイヤリングを落っことしたのかよ、オバさん！」

ブル系イヌヒトのマダムの依頼で、炎天下の中ドブ，を捜索するレッド。結局イヤリングはマダムの尻尾から見つかり、報酬をもらうことはできなかった。

「クエスト屋」のフロマージュに良い仕事がないか相談するショコラ。

エアデールの町はずれにある小高い丘で、高度な呪術を行使していたネコヒト。見た目は子どもだが、不思議な雰囲気を持っている。そんな呪術使いに岩盤から出てきた若いネコヒトの女エクレイアが話しかける。

「クエスト屋」前の道端で細々と占いを営む老婆。呪術を感じてびくりとヒゲをふるわせた老婆の様子をレッドがからかい、怒られてしまう。

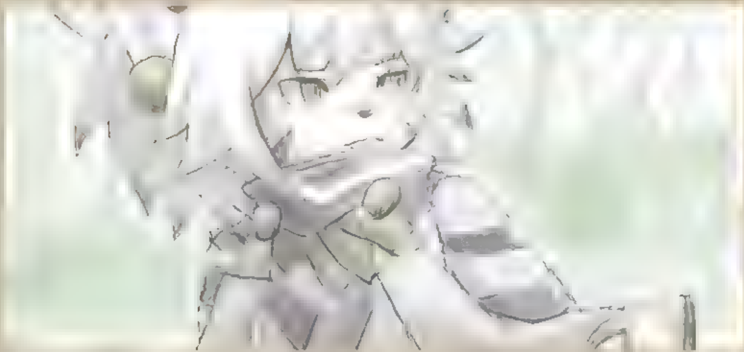
「よくわかんねーけど、引き受けたもんは最後までやり通すぜ。なんせオレ様は、一流のハンターだからな！」

レッドに仕事を依頼してきた気の弱そうなイヌヒトの少年・パロワ。「ペットのトリを探してほしい」と言うが、内容はフワフワしていて明らかに怪しい。

突然やってきたクーバースのハンターとか競り合いをおこすレッド。
そんな所に現れたゲベック。
クーバースのハンターたちも彼にはさすがに頭が上がらない様子。

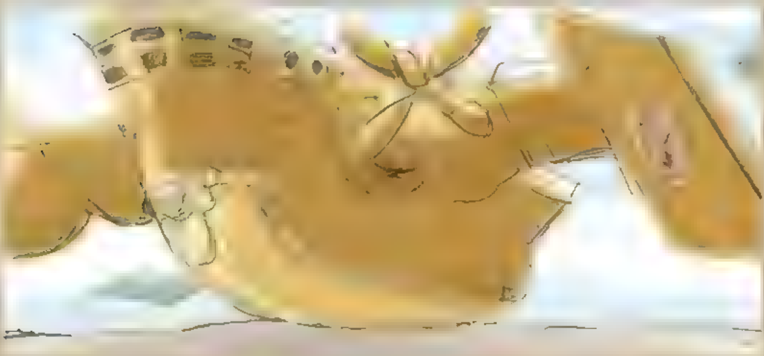
古代文明関係のルポライターであるエクレイアは、呪術使いに興味津津。先ほど放った『失せ物に呼びかける』呪術について質問を投げかけるも、そっけない態度を返される。

「遠回しに言うのはやめるわね……
さっきの式は、かつて『オオカミ族』が
使っていた呪術の式に近いものだわ」



かつてこの世界が誕生した時、世界を支配していたといわれる伝説の二大種族、「シシ族」と「オオカミ族」の話をすると、これまでにない反応を示した呪術使い。エクレイアに名前を聞かれると、少女は表情を曇らせたままゆっくりと「エル…… エル・メリゼ、です」と答えた。

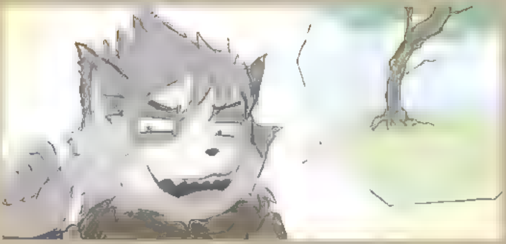
「そう言えばそのペットって
友達のって言ってたよな～。
待ち合わせてんのは、その友達なのか？」



ショコラはいつものようにレッドのサポートをするため、二人の住居兼、移動手段である小型飛行艇「アスモデウス」に戻る。

パロワと共に「友達と待ち合わせをしている」という丘へ向かうレッド。丘の近くに辿り着くと、すでに数名の少年たちが集まってヒソヒソと話しこんでいた。

タンバルと名乗る、いかにもガキ大将風の少年が「うちのトリはたぶんそこにいると思うんだよな～」とガケを指差して言い放った。その挑発に乗ったレッドはダハーカを置いて崖を登る。



前奏譚 Solatorobo 外伝「第　楽章」

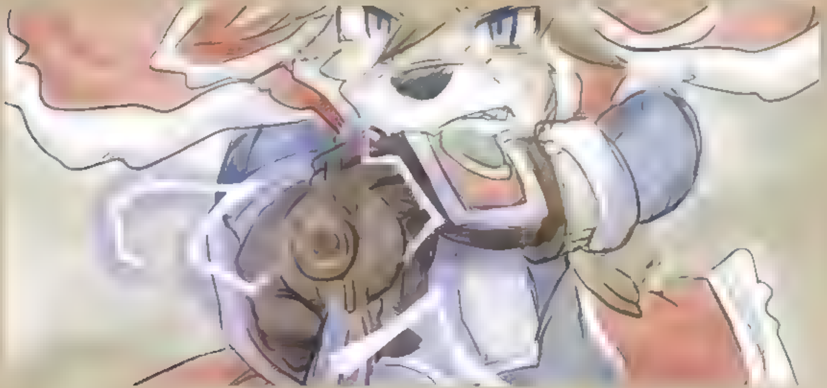
ダハーカを置いてガケを登るレッド。しかしこれは、少年たちの罠だった。ガケから降りたレッドはクーバースが追うハトリに遭遇。少年たちと手を組み、捕獲に成功する。
一方、呪術使いのエルは諦めの悪いエクレイアに、ある提案をする。エルの真剣な表情にたじろいだエクレイアは、再びエルの後を追うことはなかった。
港では輸送船「ヒンデンブルク」が出航に向け準備を進める。貨物室へ忍び込むエルと書物の奪還を引き受けたレッドとショコラ。果てしない冒険が今、始まる。

「ま、大したガケでもねぇし楽勝、楽勝」

操縦席の中から愛用の「巨大な剣」型スタンガンを取り出すと、ヒラリとダハーカから飛び降りガケに生えたツタをつかんでひょいひょいと登り始めたレッド。

ガケの中間まで登った頃、パロワがレッドを追いかけて登ってくる。
レッドが下を見ると、タンバルが今まさにダハーカに乗り込もうとしている。
ガケから降りようとしたレッドを羽交い絞めにするパロワ。パロワは仲間に入れてもらうために少年たちに協力したのだった。

一方その頃、レッドたちのいるガケからさほど遠くない場所。
クーバースのハンターは、とある人物からの依頼で凶暴な『トリ』を追っていた。

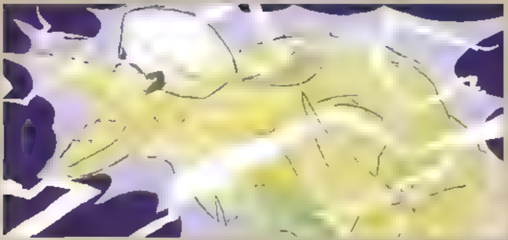


「ダハーカはなぁ、オレが乗らないと起動しないようになってるんだよ！」

ガケから降りてきたレッドが、タンバル達に話しかける中、黄金バトリを追うクーバースのハンターが森から現れる。バトリがダハーカに乗ったタンバルを襲おうとするその時、レッドのスタンガンが放たれた。

「あのトリは我々のターゲットだ！」と鼻息を荒げるクーバースのハンター。

港に向かう途中、歩みを止めたエルは、これまでで一番重い口調で「本当の歴史は、あなたが思っているほどワクワクするものじゃない」とエクレイアに語った。



黄金のパトリから隠れるために森の中へ入って行ったレッドたちは、作戦会議を行い、見事パトリを捕える。

エクレイアのことは無視して黙々と歩き続けるエル。
めげずに質問を続けるエクレイアに対し、エルはゆっくりと振り返り、「これ以上来るのであれば、僕と、契約してください。しばらく、僕の行動につきあっていただきます。」そして両腕を広げ語りかけた。

「もう、あのクーバースのハンターさんにあげちゃえば？」

広場に戻ると、そこにいたのは今朝のマダム。
パトリは彼女が捜索を依頼していたペット「オロロ」だった。レッドが暴れるパトリにスタンガンをお見舞いし、ハンターに渡すとマダムは泡を吹いて倒れてしまう。

「それが終われば、僕の知っている全てをお話しましょう。きっとご満足できる情報を得ることが出来ると思います……」

タンバルはパロワに照れくさそうに今日の事を謝り、2人は笑い合った。パロワはお礼としてレッドに黄金の羽根を渡す。

エアデールの港に停泊する「ヒンデンブルグ」と刻まれた一隻の輸送船。通信室では知的な容貌のイヌヒトメルヴェーユが声を抑えるように通信していた。

「ヒンデンブルグ」の出港準備は急ピッチで進められた。倉庫の影からその様子を見つめる瞳　エルの額に光の紋様が浮かび上がる。エルは人気が少なくなるのを確認し、ヒンデンブルグの貨物室へと姿を消した。
数時間後、ゲベックの紹介で引き受けた"「ヒンデンブルグ」の書類奪還"任務の為、「アスモデウス」はターゲットの船に接近していた。ハッチが開き、ショコラのカウントダウンと共に勢いよく射出されたダハーカ。
「イヤッホォーーーーッ！！」世界中を震わせるほどのレッドの雄たけびが、どこまでも広がる青空に舞った。

「さぁ……スッゲー冒険の始まりだぜ！」

スペシャルイラストレーション
Special-Illustrations

The rough character designs from "Solatorobo" gather here!
Behold the moment of their birth!

結城 信輝

Nobuteru Yuki

145

山川 吉樹

Yoshinobu Yamakawa

146

Yoshitaka Taniguchi

148

WAKA

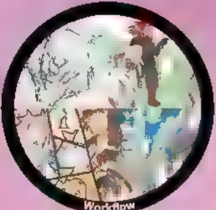
150

Mamesuke

152

Inumaru

154



Workflow

156

結城 信輝

Nobuteru Yuk

Profile

数々の人気イラストを生み出したイラストレーター。アニメーターやマンガ家としても活動しており、アニメ・ゲーム・漫画と多方面でその才能を発揮している。「Solatorobo それからCODAへ」ではキャラクターデザインを担当。

山川 吉樹 Yoshinobu Yamakawa

Profile

フリーランスのアニメ監督。「Solatorobo それから CODA へ」ではオープニングアニメーションのコンテ・演出を担当。最近、めっきり涙もろくなる。原画・動画等で参加したくなるほど魅力あるキャラクター達の中でのチョイスは至難の業。その中でも好きなのは、メルヴェーユさんかな！

9071

Ver. MameSUKE
PROJECT LT

2012.

Special-Illustrations

The rough character designs from "Solatorobo" gather here! Behold the moment of their birth!

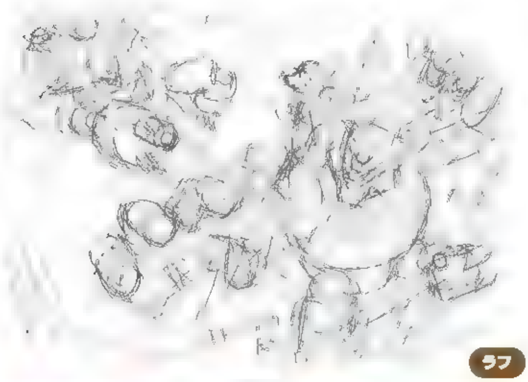
WORKFLOW OF YOSHITAKA TANIGUCHI

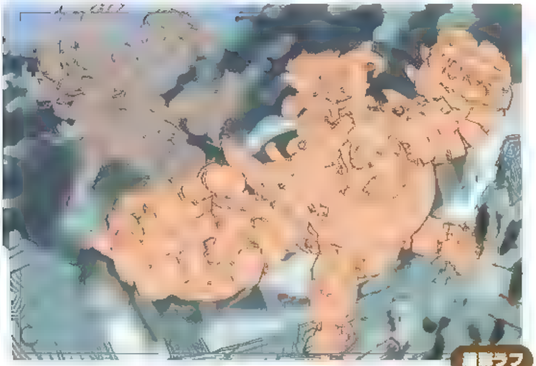
谷口 欣孝氏による本誌専用描き下ろしイラスト！サモエドで繰り広げられる、ダハーカとサラマンデルの白熱バトルシーンを描いた今作！谷口氏監修によるワークフローをここに完全収録!!

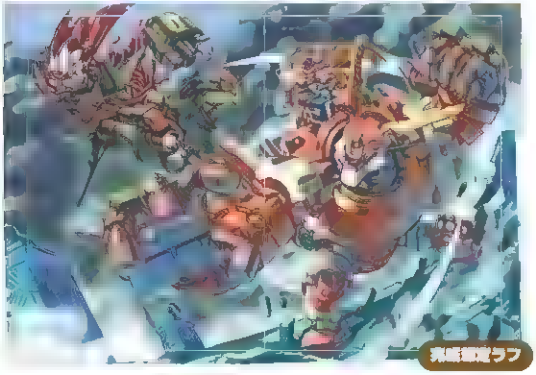
Profile
本ゲームにおいて、メカイラストレーションを担当
職業：イラストレーター・メカデザイナー
代表作品：
「スーパーロボット大戦」シリーズ(オリジナルメカデザイン)
「サモンナイト」シリーズ(召喚獣デザイン)

STEP 1 ラフ制作

本のとじ部分が中央にくるので、絵としての見所(キャラクターの顔など)が、中心にかからないように構図を決める。内容は、前半のライバル対決 レッドVSベルーガのシーンを描くことに決定した。レイアウトを決めたら大まかに描き込み、一度全体にラフに色を乗せ最終的な完成形を想定する。この時点である程度全体の色も決めておく。

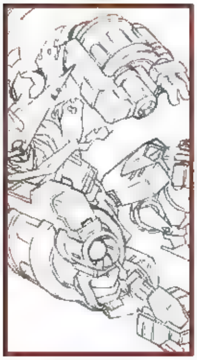




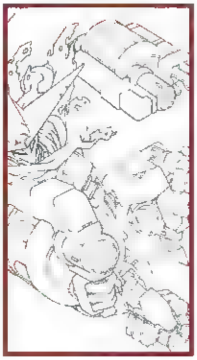


STEP 2 線画クリンナップ

手前のダハーカと地面、サラマンデル、背景と分割し、ダハーカとサラマンデルはラフをトレースしながら線画に起こす。このとき線に起こすのは絵のアウトラインと色の境目部分がまで。すっきりした仕上がりにする為、メカ等のエッジ部分は消していく。



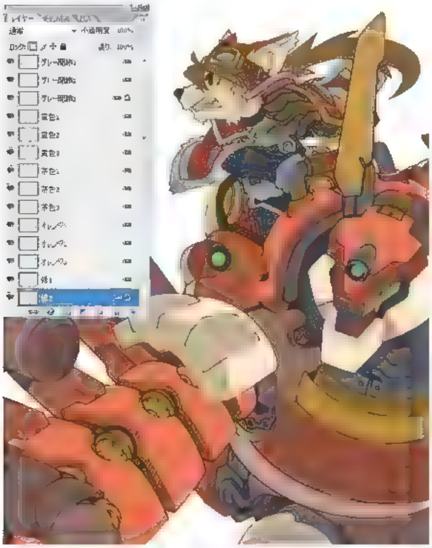
赤く色づけしたメカのエッジ部分は線画の段階で消します。



主線を残すのは、色ごとの境界線とアウトラインのみ。

STEP 3 色マスク

線画が完成したら各色ごとにレイヤーを分けながら色マスクを作る。このときメカ部分の立体を考えながら塗る面が2面以上にならないように、同じ色の中でもレイヤーを分けて制作する。

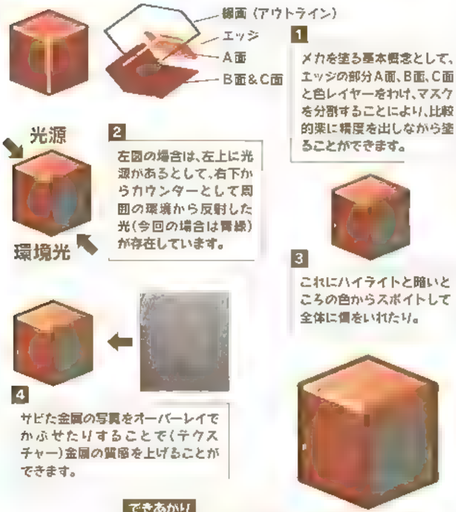


STEP 4 基本塗り完成

森の中の戦闘シーンで床のタイルも緑色なので、上からの自然光に加えて反対側から青緑の光が反射していると想定して塗っていく。

STEP 5
メカ部分にキズと全体にテクスチャの貼り付け

メカの今まで戦ってきたボロボロ感を出すためにレイヤーを追加して各部にキズを入れる。色ごとの明るい部分と暗い部分から色を拾ってきて、メカのとがった部分や殴る部分などを想定してへこみやキズをつけていく。上からサビた金属の写真などを透明度調節した上でオーバーレイで全体にかぶせて質感を加える。



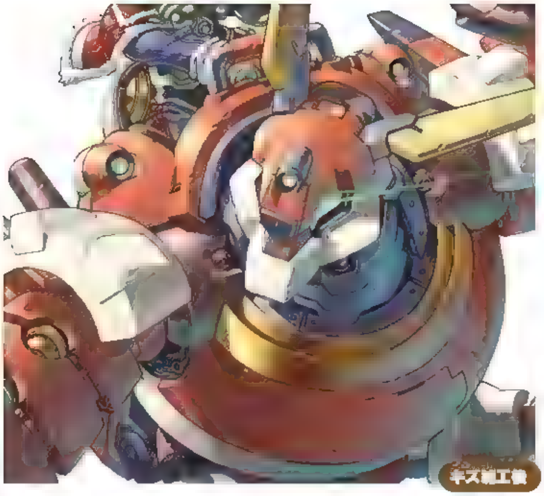
1
メカを塗る基本概念として、エッジの部分A面、B面、C面と色レイヤーをわけ、マスクを分割することにより、比較的楽に精度を出しながら塗ることができます。

2
左図の場合は、左上に光源があるとして、右下からカウンターとして周囲の環境から反射した光（今回の場合は青緑）が存在しています。

3
これにハイライトと暗いところの色からスポイトして全体に傷をいれたり。

4
サビた金属の写真をオーバーレイでかぶせたりすることで（テクスチャー）金属の質感を上げることができます。

できあがり
メカ塗りの基本概念は以上です。これをメカの各面に応用したり、必要に応じてテクスチャや傷なんかを増やしたり減らしたりでメリハリをつけましょう。

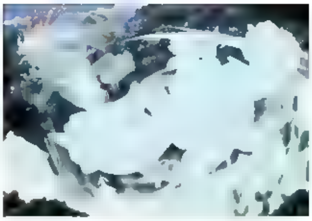


STEP 6 背景の作成

森の部分は遠近法で全体的にややボケた感じにするため、エアブラシツールで描いていく。まず濃い緑で森全体のシルエットを塗りつぶし、木の幹を全体に書き加え、暗い葉から明るい葉の順に描いていく。

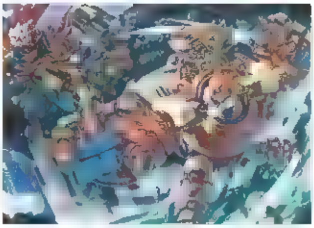
STEP 7
エフェクトの追加

全体にオーバーレイで青緑をのせたり、手前の瓦礫や霧などのエフェクトを追加する。



FINISH 完成

最後にカラーバランスなどで微妙に色を調整して完成。サモエドでの熱いバトルシーンが大迫力で表現された!!



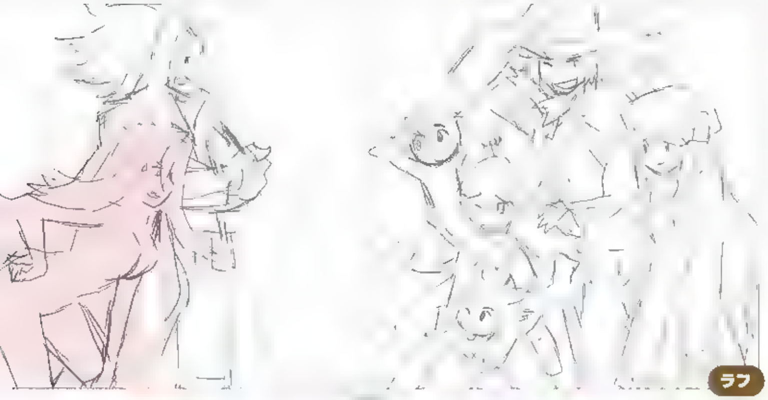
WORKFLOW OF WAKA

WAKAによる、本誌専用描き下ろしイラスト！セブン・チルドレン全員の「再会」という激レアなシーン！微笑ましい彼らの姿が描かれるまでの流れを追ってみよう！

WAKA Profile
サイバーコネクトツーの制作プロデューサー／ディレクター。「Solatorobo それからCODAへ」ではディレクター・デザイン原案を担当。

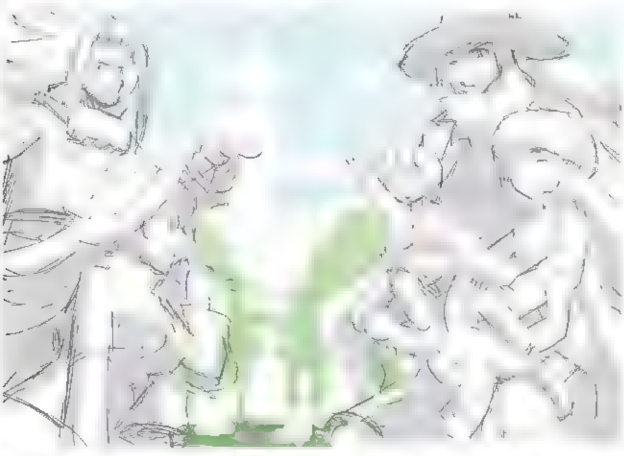
STEP 1 ラフ制作

最初におおまかなラフを制作。7人全員を描き込むため、画面の情報量に気を使っている。驚きなのはネロとブランクの幼児姿！ルージュとバーミリオンはハンターとして生計を立てているイメージで考えられたので、新たなコスチュームで描かれている。



STEP 2 全体構図調整

ここで構図に大きな修正が発生！真横にきれいに並びすぎた構図だったため、やや下から見上げる視点へ変更。これで奥行きや広がりがより表現された！



STEP 3 線画クリンナップ

構図が決定したので線画のクリンナップに入る。特に表情に注意しながら作業が進められる。

STEP 4 着彩・描き込み

線画が完了したので、着彩作業へ。同時に背景の描き込みも開始。ちなみに場所はサモエドだ。

FINISH 完成

色味を抑えるために全体の色調整を行ってついに完成！ここに7人の再会シーンが実現された！

WORKFLOW OF MAMESUKE

まめ助による、本誌のための描き下ろしイラスト！その名も「PROJECT LT Ver. Mamesuke」！本誌 P58 掲載の「プロトタイプ 3」をイラスト化!!

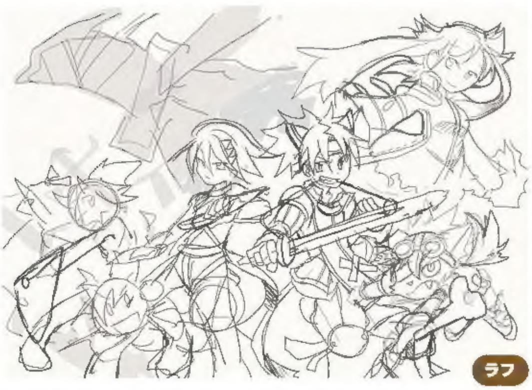
まめ助 Profile
サイバーコネクトツーのアーティスト。
「Solatorobo それから CODA へ」では 3D 背景、2D イラストを担当。
CC2HP で「ソラトロボ 4 コマ」も担当している。

STEP 1 ラフ制作

おおまかな方向性のラフ案出し。「プロトタイプ 3」時期に設定されたキャラクターをまめ助が完全アレンジ！本当にあったかのように生き生きとした姿へと生まれ変わる。特にボツキャラクターである「コノハ」のデザインには、こだわって調整がかけられているのが分かる。構図に関しては、左下の案で決定となった！

STEP 2 構図調整

方向性がかたまったので、描き込みを進行。線画の情報量を上げていく。



FINISH 完成

最後にロゴをあしらって完成！プロトタイプの設定画が新たな姿で甦った!!

STEP 3 描き込み・着彩

構図が決まったところで、いよいよ描きこみ作業へ。キャラクターの装飾には、まめ助ならではのアレンジが加わる。全体の線画の情報量を上げて、色味を落ち着きのある風合いに落とし込んでいく。

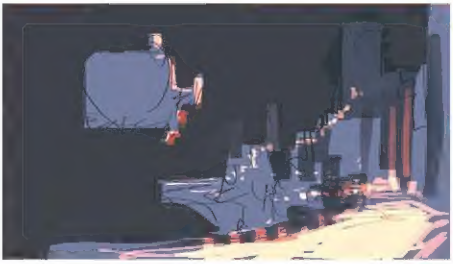
WORKFLOW OF INUMARU

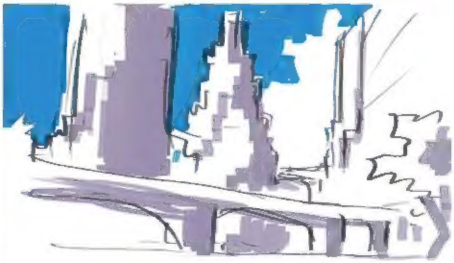
犬丸による、本誌のための描き下ろしイラスト！美術担当だった犬丸ならではの美麗美術イラストが完成！その作品が生み出されるまでのワークフローを紹介!!

犬丸 Profile
サイバーコネクトツーのアーティスト。「Solatorobo それから CODA へ」では世界観設定・美術設定を手掛けた。

STEP 1 ラフ制作

まずは、ラフ案出しを行う。ちなみに、今回のラフは、ソラトロボ開発中にキービジュアルとして予定されたが、実際には描かれなかったものを特典イラストとして昇華しようという試みからスタートしている。検討した結果、左上の構図が採用。本誌「Starlet」の夜のイメージに合わせて、ソラトロボでは珍しい夜景としてアレンジされることが決定した。





STEP 2 構図調整

上図のラフを夜景へと調整していく。この時点ではおおまかな構図のまま進める。

STEP 3 描き込み

構図が決まったので、細部の描き込みを開始。道には人物イラストも配置され始める。

STEP 4 人物描き込み

全体の描き込みを進めながら、レッド、エル、ショコラの3人をはじめ、通行人のモブキャラクターも描き込んでいく。一気に街の雰囲気が出てきた。

FINISH

背景奥の浮島の色味を抑えながら、全体の仕上げを行なった。そして、ついに完成！美しい夜景が作品としてまとめられた!!

いつか 旅立つ こどもたちへ。

「Solatorobo それからCODAへ」完全設定資料集 電子版 Vol.3-1 -Starlet-

2012 年 10 月 1 日 初版発行
2018 年 8 月 30 日 電子版発行

発行所・発売元
株式会社サイバーコネクトツー

完全監修
松山　洋

編集・デザイン
サイバーコネクトツー デザイン室
三好　誠
宮田 真依

編集協力
サイバーコネクトツー スタッフ一同

監修協力
株式会社バンダイナムコエンターテインメント

印刷・製本
ダイヤモンド印刷株式会社

⚠ デジタル版に関するご注意
本データに掲載されております情報につきましては紙版発刊当時のものとなります。
現在の内容・状況などとは異なる場合がございますので、あらかじめご了承ください。

本書は著作権法上の保護を受けています。
本書の一部あるいは全部について、いかなる方法においても
無断で複写・複製及び転売行為を堅く禁じます。

本書についてのお問い合わせ先

ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合
がございます。
また、本書の内容以外に関するご質問には一切お答えできま
せんので、あらかじめご了承ください。

株式会社サイバーコネクトツー　CC2STORE
〒812-0011 福岡県福岡市博多区博多駅前 1-5-1
TEL : 092-483-5848
受付時間 : 月曜日から金曜日　10 : 00~17 : 00
※祝日・夏期休暇・年末年始を除く
E-mail : cc2store_info@cc2.co.jp
URL : http://www.cc2.co.jp/

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

4562382720397

LITTLE TAIL BRONX

Solatorobo LITTLE TAIL BRONX ARCHIVES
電子版 Vol.3-1 - Starlet -
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.